

PATHFINDER[®]

JUEGO DE ROL[™]

OCTUBRE 2014



RECOPILACIÓN DE RAZAS

PATHFINDER



Recopilación de Razas

PATHFINDER



TABLA DE CONTENIDOS:

Presentación 2

Introducción 4

Bloque I: Razas de Golarion (Pathfinder RPG) 6

Introducción del bloque 7

Cap. 1: estadísticas según las razas: edad, peso y altura 12

Cap. 2: razas más comunes de Golarion 15

Cap. 3: razas alternativas de Golarion 35

Cap. 4: razas poco comunes de Golarion 57

LISTADO ALFABÉTICO DE RAZAS:

Aasimar de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	36
Aparecidos de Golarion (<i>Guía Avanzada de Razas, Pathfinder</i>)	37
Damphiro de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	40
Drows (Elfos) de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	41
Drows nobles (elfos) (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	58
Duergars (enanos) de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	60
Efrit de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	43
Elfos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	14
Enanos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	17
Félicos de Golarion (<i>Bestiario 3, Pathfinder</i>)	44
Gnomos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	20
Gripos de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	61
Humanos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	23
Kobolds de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	45
Medianos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	26
Ondinas de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	47
Orcos de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	48
Oréades de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	50
Rátidos de Golarion (<i>Bestiario 3, Pathfinder</i>)	51
Semielfos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	29
Semiorcos de Golarion (<i>Manual de Reglas Básicas, Pathfinder</i>)	32
Silfos de Golarion (<i>Bestiario 2, Pathfinder</i>)	52
Sirénidos de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	62
Sulis de Golarion (<i>Bestiario 3, Pathfinder</i>)	63
Svirfneblin (gnomo de las profundidades) de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	64
Tengu de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	53
Tiflin de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	54
Trasgos de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	55
Trasgos (Grandes) de Golarion (<i>Bestiario 1, Pathfinder</i>)	56
Vanaras de Golarion (<i>Bestiario 3, Pathfinder</i>)	66
Vishkanya de Golarion (<i>Bestiario 3, Pathfinder</i>)	68



PRESENTACIÓN:

Con este documento he pretendido recopilar las razas del mayor número de manuales, tanto de *Pathfinder*, como de las ediciones *D&D 3ª Ed.* y *D&D 3.5*, así como de otros manuales del Sistema D20, pero todas ellas adaptadas a las Reglas de Pathfinder (de esto hablaré más adelante).

Me animé a realizar esta recopilación por diversos motivos, pero el principal de ellos fue la insistencia de mis jugadores, quienes siempre de forma continua me piden consejo para elegir una raza para sus PJs. Otra cosa que me llevó a realizar esta recopilación fue el excelente trabajo de Fosfoman, creador de la web y foro <http://www.rolroyce.com/>, así como de la gente que colabora en el foro. De modo que he de darle las gracias a Fosfoman y a todos los colaboradores del foro, sin su trabajo y su ejemplo este documento no existiría.

ESTRUCTURA DEL DOCUMENTO:

Este libro está dividido en diversos bloques. Cada bloque agrupa las razas de varios manuales, según la relación de estos manuales: un bloque para las razas de Pathfinder, es decir las del escenario de Golarion, otro para las de los manuales genéricos de D&D, y uno por cada escenario de campaña clásico de D&D y otros juegos. A su vez, en cada raza se indica de qué libro ha sido extraída (fuente). De este modo, al consultar el libro siempre sabrás a que manual pertenece cada raza.

Además, en el índice he añadido una lista con todas las razas ordenadas por orden alfabético con su página indicada, para que así sea más fácil buscarlas.

ADAPTACIÓN DE RAZAS DE D&D A PATHFINDER:

Las razas extraídas de manuales de Pathfinder aparecen en esta recopilación tal cual aparecen en su manual original, con sus reglas oficiales; pero no ocurre lo mismo con razas de manuales de D&D y del Sistema d20, debido a los cambios en las reglas producidos con Pathfinder.

A la hora de recopilar las razas y consultar diversos manuales de D&D (ediciones 3ª y 3.5) descubrí un detalle: las razas de D&D y del Sistema d20 no se ajustan a las reglas de *Pathfinder*, ya que las razas genéricas en Pathfinder son ligeramente más poderosas, pues la misma raza en Pathfinder tiene mejores ajustes a sus puntuaciones de características que en su versión en D&D, así como otras aptitudes. El ejemplo más claro son los humanos, que en D&D no poseen ningún modificador a sus puntuaciones de características pero en Pathfinder reciben un ajuste de +2 a una de sus características. Y lo mismo ocurre con el resto de razas genéricas que aparecen tanto en Pathfinder como en D&D (elfos, enanos, gnomos, medianos, semi-elfos y semiorcos).

De este modo, las razas alternativas de D&D o de algún escenario (como los Kenders en *Dragonlance*) que incluyo en este manual han

sido adaptadas para que sean igual de poderosas que las siete razas comunes de Pathfinder.

Otro caso que hay que tener en cuenta es el de las razas con **ajuste de nivel en D&D**. Este es un tema que debemos tener muy en cuenta a la hora de usar razas de D&D con las reglas de Pathfinder. En las reglas de Pathfinder no se habla de ajuste de nivel, aunque existe algo muy parecido, pero del uso de razas poderosas de Pathfinder como PJs hablaré al comienzo del bloque siguiente, en el apartado "*Como introducir razas poderosas de Pathfinder como PJs*".

El caso es que muchas razas monstruosas o demasiado poderosas de D&D usaban un ajuste de nivel para nivelarlas con las razas genéricas (a mucha gente no le gustaba este sistema y simplemente no dejaban usar razas con ajuste de nivel como PJ, pero siendo sinceros, quien no se ha sentido tentado alguna vez de interpretar a una de estas razas). Las reglas de Pathfinder lo que suelen hacer para solucionar esto, es lo siguiente:

- En el caso de razas que en D&D tenían un ajuste de nivel de +1, ahora en Pathfinder se les quita el ajuste pero todos los rasgos de la raza se dejan tal cual eran en D&D. Es decir, una raza que en D&D tenía un ajuste de nivel +1 ahora en Pathfinder es tan poderosa como una raza genérica de Pathfinder, pues tal y como decíamos las mismas razas genéricas son más poderosas en Pathfinder que en D&D. Este es el caso de los Aasimar y los Tiflin.
- En el caso de razas que en D&D poseían un ajuste de nivel de +2 o superior, ahora en Pathfinder les han quitado o mermado algunas de sus capacidades, para hacerla igual de poderosa que las demás. Este es el caso de los Drow (pero no el de los Drow Nobles, de estos hablaré más adelante).

De este modo, en Pathfinder muchas razas están compensadas sin que sea necesario aplicar dichos ajustes de nivel. Pero aún así en Pathfinder siguen existiendo razas más poderosas que las demás y que, puesto que no poseen ajuste de nivel, no parecen apropiadas para PJ. Lo único que las reglas de Pathfinder aconsejan para casos de razas más poderosas que las demás, es que los PJs con razas normales empiecen uno o dos niveles por encima de los PJs con razas más poderosas (ver el capítulo 12 del "*Manual de Reglas Básicas de Pathfinder*"). Pero de esto hablaré más adelante, en el punto "*Como introducir razas poderosas de Pathfinder como PJs*".

Si quieres jugar con las reglas de Pathfinder un escenario de Campaña publicado en 3ª o 3.5, las razas genéricas (como Humanos, Elfos, Enanos, etc.) no plantean problemas, se usan las de Pathfinder y ya está. Pero los problemas surgen cuando queremos usar razas exclusivas de un escenario de D&D; ya que, o bien estas razas son algo débiles comparadas con las genéricas que aparecen en los manuales de Pathfinder, o si son monstruosas su ajuste de nivel resulta excesivo en comparación con las razas genéricas de Pathfinder.

Analizando lo que se ha hecho con las distintas razas en las reglas de Pathfinder, planteo dos opciones para adaptar a Pathfinder las razas exclusivas de un Escenario de Campaña de 3ª o 3.5:

- Para razas normales (sin ajuste de nivel) exclusivas de dicho Escenario: se les puede hacer ligeramente más poderosas, añan-

diéndoles alguna característica de raza, dándole un mejor ajuste a sus puntuaciones de características, etc.

- Para razas con ajuste de nivel: Planteo dos opciones dentro de este tipo de criaturas:

- Podemos seguir usando el sistema de ajuste de nivel, pero deberíamos reducir el ajuste de nivel de la raza en un punto; por ejemplo, una raza con ajuste de +2 pasaría a tener un ajuste de +1, y una raza con ajuste de +1 pasaría a no tener ajuste de nivel (como los Tiflin y los Aasimar). (Habría que tener en cuenta que si tienen DG raciales, su NEP seguirá siendo mayor de lo normal, pese a no tener ajuste de nivel).

- Podemos dejar de lado el sistema de ajuste de nivel. Pero para esto tendríamos que hacer una reconversión profunda de la raza, para que sea igual de poderosa que las demás razas sin tener que penalizar mediante un ajuste de nivel. El ejemplo más claro es el Drow, que en Pathfinder le han quitado varias aptitudes de raza para hacerlo igual de poderoso que otras razas equilibradas de Pathfinder.

En las adaptaciones que iré haciendo de cada raza iré comentando que método utilizo para adaptarla a las reglas de Pathfinder y por qué.

REGLAS Y RASGOS DE RAZA NO OFICIALES:

En algunos casos planteo reglas o soluciones no oficiales, bien porque sean planteadas por mí o bien porque sean reglas de D&D re-adaptadas. Además, en algunos casos, planteo rasgos raciales diferentes a los oficiales y otros modificadores raciales. El caso es que, tras hacer algunos testeo en la mesa de juego, a nuestro grupo de juego nos dio la impresión de que, comparadas con las razas estándar, algunas razas alternativas o raras son algo débiles mientras que otras son demasiado poderosas. En la entrada de cada raza, si es el caso, encontrarás planteados esos rasgos no oficiales. En estos casos, dichas reglas no oficiales aparecen en cuadros de texto de tono rosa, para diferenciarlos de los cuadros de texto azules que poseen información que sí es oficial. Es decir, todo lo que aparezca en un cuadro de texto azul es oficial, y todo lo que aparezca en un cuadro rosa es no oficial.

Recuerda que todas las adaptaciones de las razas de D&D a las reglas de Pathfinder, así como las modificaciones que pueda plantear en razas de Pathfinder, son adaptaciones libres realizadas por mí, de modo que tú y tus jugadores podéis modificarlas como queráis, y sois libres de usarlas como más se adapten a vuestro juego.

Por último, señalar que en aquellos casos en que el manual al que pertenecen las razas está editado en inglés, he añadido el nombre de la raza en inglés junto al nombre en castellano.

INTRODUCCIÓN:

Las razas de cada mundo (ya sea Golarion, el escenario por definición de Pathfinder, u otro escenario de campaña de D&D) suelen representar una mezcla diversa de culturas, tamaños, aptitudes, y apariencias.

Después de generar las puntuaciones de característica básicas del personaje, el siguiente paso en el proceso de creación es seleccionar la raza del mismo. En esta recopilación se presentan una amplia variedad razas entre las que puedes escoger.

Escoger la raza de tu personaje es una de las decisiones más importantes que tienes que hacer. Conforme tu personaje se haga más poderoso, serás capaz de diversificar sus aptitudes seleccionando diferentes clases, habilidades, y dotes, pero sólo puedes escoger raza una vez (a menos que intervenga alguna forma de magia poco usual, como la reencarnación). Por supuesto, cada raza se adapta mejor a un papel específico: los enanos son mejores guerreros que hechiceros, mientras que los medianos no son tan buenos como bárbaros como los semiorcos. Ten en cuenta las ventajas y las desventajas de cada raza al elegir. Si bien puede ser divertido interpretar una raza contra su rol habitual, no es tan divertido subir tres niveles a un personaje y luego darse cuenta de que el que querías interpretar hubiera funcionado mejor con una raza enteramente distinta.

DESCRIPCIÓN DE LAS RAZAS:

Cada una de las razas se presenta en el mismo formato, empezando con una descripción generalizada del papel que dicha raza juega en su mundo o escenario de campaña, seguido por la descripción física de un miembro normal de la misma, un breve repaso de su sociedad, y unos cuantos comentarios acerca de las relaciones de dicha raza con las otras de su mundo. Aunque la raza no obliga a escoger ni una religión ni un alineamiento por encima de otro, se mencionan las elecciones típicas para cada una. Después sigue una discusión acerca de por qué un miembro de la raza en cuestión puede decidirse por la vida llena de peligros del aventurero, y finalmente hay unos cuantos ejemplos de nombres de varón y de mujer de cada raza.

Cada una de las razas dispone también de un conjunto de aptitudes específicas, bonificadores, y otros ajustes que se aplican a todos los miembros de la misma. Esos son los “rasgos raciales” del personaje. Así raza posee unos modificadores a las puntuaciones de característica, que se aplican una vez se han generado, tal y como se describe en el Capítulo 1 del “Manual de reglas básicas de Pathfinder”. Estos modificadores pueden aumentar una puntuación de característica por encima de 18, o reducirla por debajo de 3, aunque tener una puntuación tan baja en cualquier característica es algo a evitar, puesto que no hay ruta más segura a la muerte de un personaje que una Constitución excesivamente baja, ni ruta más segura a la frustración que un personaje que no puede hablar porque su Inteligencia es menor que 3. Deberías contar con la aprobación de tu DJ antes de interpretar a un personaje con cualquier puntuación de característica menor que 3.

Las razas que encontrarás en esta recopilación tienen aptitudes, personalidades y sociedades enormemente distintas. Algunas son bastante similares (no se desvían demasiado del patrón humano, y todas sus aptitudes son aproximadamente iguales y equilibradas).

Pero tal y como ya comenté en la presentación, en los diversos mundos y escenarios de campaña hay otras razas más poderosas y exóticas. Tal y como se dice en el “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder”, *«Pathfinder está construido y equilibrado con la expectativa de que todos los jugadores empiecen de una forma aproximadamente igual, pero hay reglas y directrices para jugar con razas más poderosas o más inusuales en el Capítulo 12 del “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder”»*. De todos modos para cada raza poderosa haré un planteamiento específico para cada caso.

Las razas extraídas de manuales de Pathfinder aparecen en esta recopilación tal cual aparecen en su manual original. Puede que en algún caso realice alguna aclaración o planteamiento, pero esto siempre aparecerá a modo de cuadro de texto o similar para destacar que es algo no oficial, y así diferenciarlos de las reglas oficiales. En resumen, todas las razas extraídas de manuales de Pathfinder que aparecen en este documento son oficiales.

CÓMO INTRODUCIR RAZAS PODEROSAS DE PATHFINDER COMO PJs:

Tal y como ya decíamos antes, en las reglas de Pathfinder no se habla de ajuste de nivel. En el “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder” (Capítulo 12) y en el “Bestiario 1; Pathfinder” (página 313) se plantean diferentes soluciones, lo cual no deja demasiado claro como introducir razas más poderosas de Pathfinder como PJs.

En caso de que la raza que se quiera interpretar tenga dados de golpe por ser monstruoso el “Bestiario 1; Pathfinder” plantea lo siguiente: se toma su VD y todos los PJs que pertenezcan a razas sí equilibradas deberían empezar la partida a un nivel de clase igual a dicho VD, es decir, se trata el VD del monstruo como niveles de clase al determinar el nivel total de cada PJ compañero (en esencia esto funciona casi igual al ajuste de nivel que se usaba en D&D). Por ejemplo para introducir de forma equilibrada a un PJ minotauro (VD 4) dentro de un grupo de PJs de nivel 6º, el PJ minotauro podría tener 2 niveles de clase, lo que sumado a su VD haría un total de 6 niveles. Y luego plantea que ha medida que el grupo va ganando niveles, el PJ minotauro vaya acercándose a los niveles del grupo.

Pero por otro lado, en el “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder” se plantea lo siguiente:

“[...] Debes decidir lo exótico que quieres que sea tu mundo desde el principio. Pathfinder supone como línea base que todos los PJs, y por lo tanto la mayoría de los PNJs, del mundo civilizado pertenecen a una de las 7 razas presentadas en el apartado anterior. Podrías querer estrechar estas opciones: quizá sólo hay humanos en tu mundo, o quizá una o más de las razas anteriores es lo suficientemente rara como para ser casi una leyenda. En estos casos, deberías informar a los jugadores de que sus elecciones de raza son reducidas.

En el otro extremo, quizá tu mundo sea mucho más extravagante que el típico. En este caso, podrías permitir que los personajes interpretados por los jugadores pertenecieran a razas diferentes a las detalladas anteriormente. El Bestiario tiene muchas razas no estándar para escoger, pero deberías tener en cuenta que la mayoría son significativamente más poderosas que las presentadas en el apartado anterior. Cualquier raza que posea Dados de Golpe raciales probablemente sea demasiado potente para la mayoría de campañas. Como regla

general, deberías aconsejar los jugadores que escojan razas de potencia aproximadamente igual, utilizando los DG raciales de una criatura (no su VD). Los personajes que quieran interpretar razas estándar deberían empezar entonces a un nivel superior, de forma que sus DG totales coincidan con los DG mayores de una raza no estándar del grupo. [...]”

Es decir, según el “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder”, los PJs pertenecientes a razas estándar o equilibradas tendrían que tener un nivel de personaje igual a la cantidad de DG del PJ monstruoso.

Con todo esto, en las reglas de Pathfinder hay confusión a la hora de cómo introducir una raza poderosa en el juego. Se seguimos el consejo del “Bestiario 1; Pathfinder” al introducir a un PJ minotauro de 2º nivel en un grupo, los otros PJs del grupo y que pertenezcan a razas equilibradas deberían estar en el nivel 6º para que el grupo estuviera equilibrado. En cambio, si seguimos el consejo del “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder” en el mismo caso los PJs de razas equilibradas deberían estar en el nivel 8º para que el grupo estuviera equilibrado, puesto que el minotauro tendría 6DG por monstruo.

Por otro lado, en el “Manual de Reglas Básicas de Pathfinder” hay un cuadro de texto que plantea una tercera opción (ver el cuadro de texto azul de esta misma página), pero esta opción trata como igual a razas monstruosas con DG raciales (como el Osgo con un VD de 2 y 3 DG) y a razas sin DG (como el Drow y el Enano Duergar, ambos sin DG raciales con un VD de 1/3 si no poseen niveles de clase). Está claro que un osgo sin niveles de clase es más poderoso que un drow sin niveles de clase. Por lo que, personalmente, esta solución tampoco me convence. Aun así, de lo planteado en el recuadro hay una cosa con la que sí que estoy de acuerdo: el primer listado de razas no comunes que sí se consideran equilibradas (aasimar, tiflin, etc.).

Fuente: “Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG”.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Razas alternativas:

En el segundo capítulo del primer bloque tienes a tu disposición las siete razas genéricas y estándar para jugar a Pathfinder RPG, las que aparecen en el “Manual de Reglas Básicas Pathfinder RPG”: Elfo, Enano, Gnomo, Humano, Mediano, Semielfo y Semiorko. Pero a tu disposición tienes otras razas menos comunes. Aunque sólo los directores de juego más experimentados deberían plantearse el permitir que los jugadores interpreten razas diferentes a las citadas anteriormente, pero si quieres empezar a experimentar, las siguientes razas del “Bestiario 1 Pathfinder RPG” son buenas elecciones para razas próximas en potencia a las que se describen anteriormente:

- Aasimar
- Canijo
- Goblin (Trasgo)
- Hobgoblin (Gran Trasgo)
- Kóbold
- Orco
- Sirénido
- Tengu
- Tiflin

Las siguientes razas son algo más poderosas, debido al hecho de tener Dados de Golpe raciales, modificadores excepcionales a las puntuaciones de característica, ataques naturales, u otras aptitudes poco usuales. Estas razas están previstas como enemigos monstruosos, no como razas de PJ, y si permites a los jugadores que interpreten a una de esas criaturas, deberías permitir a los jugadores que hayan escogido una de las razas de arriba o de las siete razas básicas, que empiencen el juego a 2º nivel.

- Boggard
- Bugbear (osgo)
- Drow (Elfo)
- Duergar

Fuente: “Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG”.

Regla de la casa: cómo usar el sistema de “ajuste de nivel” con las reglas de Pathfinder.

Debido a que, tal y como decíamos, en Pathfinder no hay una regla o método claro para introducir razas poderosas, planteo usar el ajuste de nivel de D&D, aunque con algunas modificaciones. Por ejemplo, tal y como apuntábamos antes, algunas razas de Pathfinder que también existían en D&D y que antes tenían un ajuste de nivel de +1, ahora en Pathfinder les han quitado dicho ajuste de nivel de +1 y mantienen todos sus rasgos. En resumen, las razas equilibradas de Pathfinder son igual de poderosas que las que antes en D&D tenían un ajuste de nivel de +1, de modo que dichas razas de Pathfinder funcionan bien sin ajuste de nivel. De este modo, planteo que las siguientes razas no comunes de Pathfinder puedan ser usadas sin miedo a que desequilibren al grupo, por lo que no haría falta ningún ajuste: **Aasimar, Drow (Elfo)** (en D&D esta raza sufría un ajuste de nivel de +2. En cambio, en Pathfinder la han modificado para que sea menos poderosa, de modo que ahora posee unos rasgos raciales que equilibran a la raza con el resto, por lo que ahora es igual de poderosa que una raza normal de Pathfinder y que una raza que en D&D tenía un ajuste de nivel de +1. Otro asunto sería el Drow noble, el cual es demasiado poderoso y se necesitaría aplicarle algún ajuste de nivel), **Enano Duergar, Goblin (Trasgo), Hobgoblin (Gran Trasgo), Kóbold, Orco, Sirénido, Tengu y Tiflin**.

Para razas más poderosas planteo lo siguiente: podemos comparar la raza de Pathfinder con su versión en D&D y si ambas son iguales pero la versión de D&D posee un ajuste de nivel de +2 o superior, podríamos equilibrarla simplemente quitándole un punto al ajuste de nivel. Por ejemplo el Gnomo Svirkneblin, que es igual en D&D que en Pathfinder, en D&D tenía un ajuste de nivel de +3, por lo que en Pathfinder pasaría a tener un ajuste de nivel de +2. Y para una raza de D&D que no aparece en Pathfinder bastaría con quitarle un punto al ajuste de nivel. Consultar la entrada de cada raza para ver cómo se aplica esta regla.

Fuente: No oficial.



BLOQUE 1: RAZAS DE GOLARION (PATHFINDER RPG).

INTRODUCCIÓN DEL BLOQUE:

En este primer bloque encontrarás las razas exclusivas del Escenario de Campaña Golarion, el mundo por definición de las reglas de Pathfinder. Hemos de destacar que muchas de estas razas aparecen también en los diversos escenarios clásicos de Pathfinder, de modo que, salvo algunas excepciones, para dichas razas se utilizarán las reglas de la versión de Golarion.

Este bloque se organiza en varios capítulos. En el primero encontrarás todas las estadísticas de edades, altura y peso para cada raza. En el segundo capítulo aparecen las siete razas estándar de Golarion. A continuación, en el tercer capítulo, tienes a tu disposición una serie de razas alternativas y menos comunes, pero relativamente fáciles de interpretar y equilibradas con las razas estándar. En el cuarto capítulo encontrarás una serie de razas más poderosas, menos comunes, y muy difíciles de interpretar. Y en un último capítulo he incluido una serie de razas no oficiales pero propias del escenario de Golarion, que en su mayoría son adaptaciones libres de monstruos de los diferentes bestiarios de Pathfinder.

CAP. I: ESTADÍSTICAS SEGÚN LAS RAZAS: EDAD, PESO Y ALTURA.

Al crear un PJ o PNJ hay que determinar su edad inicial, altura, y peso. La raza del personaje y su clase influyen estas estadísticas; consulta con tu DJ antes de crear un personaje que no esté de acuerdo con ellas.

EDAD:

Puedes escoger o generar de forma aleatoria la edad de tu personaje. Si la escoges, debe ser por lo menos la edad mínima para su raza y su clase (consulta la tabla 7-1). Alternativamente, tira los dados indicados para tu clase en la tabla 7-1, y suma el resultado a la edad mínima de adulto para tu raza, a fin de determinar la edad.

Tabla 7-1: edades iniciales aleatorias.

Raza	Edad adulta	Bárbaro, Oráculo, Pícaro, Hechicero	Adalid, Bardo, Bruja, Convocador, Guerrero, Explorador, Paladín, Pistolero	Alquimista, Clérigo, Druida, Inquisidor, Mago, Magus, Monje
Aasimar (Aasimar)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Aparecido (Fetchling)	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Branquiado (Gillman)	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Cambiado (Changeling)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Caminante (Wayang)	40 años	+4d6	+5d6	+6d6
Damphiro (Dhampir)	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Drow (Drow)	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Drow Noble (Drow Noble)	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Duergar (Duergar)	40 años	+3d6	+5d6	+7d6
Efrit (Ifrit)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Elfo (Elf)	110 años	+4d6	+6d6	+10d6
Enano (Dwarf)	40 años	+3d6	+5d6	+7d6

Férido (Catfolk)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Gnomo (Gnome)	40 años	+4d4	+6d6	+9d6
Gripo (Grippli)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Hombre zorro (Kitsune)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Humano (Human)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Kobold (Kobold)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Mediano (Halfling)	20 años	+2d4	+3d6	+4d6
Nagaji (Nagaji)	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Ondina (Undine)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Orco (Orc)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Oréade (Oread)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Rátido (Ratfolk)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Reencarnado (Samsarans)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Semielfo (Half-elf)	20 años	+1d6	+2d6	+3d6
Semiorco (Half-orc)	14 años	+1d4	+1d6	+2d6
Silfo (Sylph)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6
Sirénido (Merfolk)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Strix (Strix)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Suli (Suli)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Svirfneblin (Svirfneblin)	40 años	+4d4	+6d6	+9d6
Tengu (Tengu)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6
Tiflin (Tiefling)	60 años	+4d6	+6d6	+8d6

Trasgo (Goblin)	12 años	+1d4	+1d6	+2d6
Trasgo, Gran (Hobgoblin)	14 años	+1d4	+1d6	+2d6
Vanara (Vanara)	14 años	+1d4	+1d6	+2d6
Vishkanya (Vishkanya)	15 años	+1d4	+1d6	+2d6

Conforme su edad aumenta, las aptitudes físicas de un personaje disminuyen, y su capacidad mental y sus puntuaciones de característica aumentan (consulta la tabla 7-2). Los efectos de cada paso de edad son acumulativos. Sin embargo, ninguna de las puntuaciones de característica del personaje puede quedar reducida por debajo de 1 de esta forma.

Cuando un personaje llega a la edad de venerable, tira en secreto su edad máxima (en la tabla 7-2) y anota el resultado, que el jugador no debe saber. Un personaje que llega a su edad máxima muere de viejo en algún momento del siguiente año.

Tabla 7-2: efectos del envejecimiento.

Raza	Media-na edad ¹	Viejo ²	Vene-rable ³	Edad Máxima
Aasimar	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Aparecido (Fetchling)	62 años	93 años	125 años	125 + 3d20 años
Branquiado (Gillmen)	62 años	93 años	125 años	125 + 3d20 años
Cambiado (Changeling)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Caminante (Wayang)	100 años	150 años	200 años	200 + 3d% años
Damphiro (Dhampir)	175 años	263 años	350 años	350 + 4d% años
Derro (Derro)				
Drow (Drow)	175 años	263 años	350 años	350 + 4d% años
Drow Noble (Drow Noble)	175 años	263 años	350 años	350 + 4d% años
Duergar (Duergar)	125 años	188 años	250 años	250 + 2d% años
Efrit (Ifrit)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Elfo (Elf)	175 años	263 años	350 años	350 + 4d% años
Enano (Dwarf)	125 años	188 años	250 años	250 + 2d% años
Férido (Catfolk)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Gnomo (Gnome)	100 años	150 años	200 años	200 + 3d% años

Gripo (Grippli)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Hombre zorro (Kitsune)	32 años	50 años	65 años	65 + 3d120 años
Humano (Human)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d2 años
Kobold (Kobold)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Mediano (Halfling)	50 años	75 años	100 años	100 + 5d20 años
Minotauro (Minotaur)				
Nagaji (Nagaji)	60 años	90 años	120 años	120 + 3d20 años
Ondina (Undine)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Orco (Orc)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Oréade (Oread)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Rátido (Ratfolk)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Reencarnado (Samsarans)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Semielfo (Hal-elf)	62 años	93 años	125 años	125 + 3d20 años
Semiorco (Half-orc)	30 años	45 años	60 años	60 + 2d10 años
Silfo (Sylph)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Sirénido (Merfolk)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Strix (Strix)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Suli (Suli)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Svirfneblin (Svirfneblin)	100 años	150 años	200 años	200 + 3d% años
Tengu (Tengu)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
Tiflin (Tiefling)	150 años	200 años	250 años	250 + 6d% años
Trasgo (Goblin)	20 años	30 años	40 años	40 + 1d20 años
Trasgo, Gran (Hobgoblin)	30 años	45 años	60 años	60 + 2d10 años
Vanara (Vanara)	30 años	45 años	60 años	60 + 2d10 años

Vishkanya (Vishkanya)	35 años	53 años	70 años	70 + 2d20 años
--------------------------	---------	---------	---------	----------------

¹ A mediana edad, -1 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

² Viejo, -2 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

³ Venerable, -3 a Fue, Des, y Con; +1 a Int, Sab, y Car.

Las edades máximas son para los personajes. La mayoría de la gente del mundo de juego muere de pestilencia, accidentes, infecciones, o violencia, antes de llegar a la edad de venerable.

ALTURA Y PESO:

Para determinar la altura del personaje, tira los dados de modificador indicados en la tabla 7-3, y suma el resultado en pulgadas (1 pulgada = 2,54 cm) a la altura base para la raza y el género de tu personaje. Para determinar su peso, multiplica el resultado del dado por el modificador por peso, y suma el resultado al peso base para la raza y el género de tu personaje.

Tabla 7-3: altura y pesos aleatorios.

Raza	Altura base	Peso base	Mod.	Mult. de peso
Aasimar (V)	5' 2" (1,55 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Aasimar (M)	5' 0" (1,50 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Aparecido	5' 4" (1,63 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d6	x 3 lbs.
Aparecida	5' 2" (1,55 m)	80 lbs. (36,3 kg)	+2d6	x 3 lbs.
Branquiado (V)	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Branquiado (M)	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Cambiado (M)	4' 2" (1,27 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d4	x 5 lbs.
Cambiado (V)	3' 0" (0,91 m)	35 lbs. (15,9 kg)	+2d4	x 1 lb.
Caminante (M)	2' 10" (0,86 m)	30 lbs. (13,6 kg)	+2d4	x 1 lb.
Damphiro	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Damphira	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Drow (V)	5' 4" (1,63 m)	100 lbs. (45,4 kg)	+2d8	x 3 lbs.
Drow (M)	5' 4" (1,63 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d6	x 3 lbs.
Drow Noble (V)	5' 4" (1,63 m)	100 lbs. (45 kg)	+2d8	x 3 lbs.
Drow Noble (M)	5' 4" (1,63 m)	90 lbs. (36 kg)	+2d6	x 3 lbs.

Duergar (V)	3' 9" (1,14 m)	150 lbs. (68 kg)	+2d4	x 7 lbs.
Duergar (M)	3' 7" (1,09 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d4	x 7 lbs.
Efrit (V)	5' 2" (1,55 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Efrit (M)	5' 0" (1,50 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Elfo	5' 4" (1,63 m)	100 lbs. (45,4 kg)	+2d8	x 3 lbs.
Elfa	5' 4" (1,63 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d6	x 3 lbs.
Enano	3' 9" (1,14 m)	150 lbs. (68 kg)	+2d4	x 7 lbs.
Enana	3' 7" (1,09 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d4	x 7 lbs.
Férido	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Félida	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Gnomo	3' 0" (0,91 m)	35 lbs. (15,9 kg)	+2d4	x 1 lb.
Gnoma	2' 10" (0,86 m)	30 lbs. (13,6 kg)	+2d4	x 1 lb.
Gripo (V)	1' 7" (0,5 m)	25 lbs. (11,3 kg)	+2d4	x 1 lb.
Gripo (M)	1' 5" (0,4 m)	20 lbs. (9,1 kgs)	+2d4	x 1 lb.
Hombre zorro (M)	4' 10" (1,47 m)	100 lbs. (45,4 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Hombre zorro (M)	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Humano	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Humana	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Kobold (V)	2' 6" (0,76 m)	25 lbs. (11,3 kg)	+2d4	x 1 lb.
Kobold (M)	2' 4" (0,71 m)	20 lbs. (9,1 kgs)	+2d4	x 1 lb.
Mediano	2' 8" (0,81 m)	30 lbs. (13,6 kg)	+2d4	x 1 lb.
Mediana	2' 6" (0,76 m)	25 lbs. (11,3 kg)	+2d4	x 1 lb.
Nagaji (V)	5' 9" (1,75 m)	180 lbs. (81,6 kg)	+2d10	x 7 lbs.
Nagaji (M)	5' 6" (1,68 m)	160 lbs. (72,6 kg)	+2d10	x 7 lbs.
Ondina (V)	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Ondina (M)	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Orco (V)	5' 1" (1,55 m)	169 lbs. (76,7 kg)	+2d12	x 7 lbs.
Orco (M)	4' 9" (1,45 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d12	x 7 lbs.
Oréade (V)	4' 0" (1,22 m)	150 lbs. (68 kg)	+2d6	x 7 lbs.
Oréade (M)	3' 9" (1,14 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d6	x 7 lbs.
Rátido	3' 7" (1,09 m)	65 lbs. (29,5 kg).	+2d4	x 3 lbs.
Rátida	3' 4" (1,02 m)	50 lbs. (22,7 kg).	+2d4	x 3 lbs.
Reencarnado	5' 4" (1,63 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d8	x 5 lbs.

Reencarnada	5' 6" (1,68 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d6	x 5 lbs.
Semielfo	5' 2" (1,55 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Semielfa	5' 0" (1,50 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Semiorco	4' 10" (1,47 m)	150 lbs. (68 kg)	+2d12	x 7 lbs.
Semiorca	4' 5" (1,35 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d12	x 7 lbs.
Silfo (V)	5' 2" (1,55 m)	110 lbs. (49,9 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Silfo (M)	5' 0" (1,50 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Sirénido	5' 10" (1,78 m)	145 lbs (65,8 kg).	+2d10	x 5 lbs.
Sirénida	5' 8" (1,73 m)	135 lbs (61,2 m)	+2d10	x 5 lbs.
Strix (V)	5' 4" (1,63 m)	125 lbs (56,7 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Strix (M)	5' 2" (1,55 m)	115 lbs (52,2 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Suli (V)	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Suli (M)	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Svirfneblin (V)	3' 0" (0,91 m)	35 lbs. (15,9 kg)	+2d4	x 1 lb.
Svirfneblin (M)	2' 10" (0,86 m)	30 lbs. (13,6 kg)	+2d4	x 1 lb.
Tengu (V)	4' 0" (1,22 m)	65 lbs (29,5 kg).	+2d6	x 3 lbs.
Tengu (M)	3' 10" (1,17 m)	55 lbs (24,9 kg).	+2d6	x 3 lbs.
Tiflin (V)	4' 10" (1,47 m)	120 lbs. (54,4 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Tiflin (M)	4' 5" (1,35 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d10	x 5 lbs.
Trasgo (V)	2' 8" (0,81 m)	30 lbs. (13,6 kg)	+2d4	x 1 lb.
Trasgo (M)	2' 6" (0,76 m)	25 lbs. (11,3 kg)	+2d4	x 1 lb.
Trasgo, Gran (V)	4' 2" (1,27 m)	165 lbs (74,8 kg).	+2d8	x 5 lb.
Trasgo, Gran (M)	4' 0" (1,22 m)	145 lbs (65,8 kg).	+2d8	x 5 lb.
Vanara (V)	4' 8" (1,42 m)	105 lbs. (47,6 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Vanara (M)	4' 2" (1,27 m)	90 lbs. (40,8 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Vishkanya (V)	5' 3" (1,6 m)	85 lbs. (38,6 kg)	+2d8	x 5 lbs.
Vishkanya (M)	5' 1" (1,55 m)	75 lbs. (34 kg)	+2d8	x 5 lbs.

NdT: 1 libra = 0,4536 kg

Fuentes:

“Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG”.

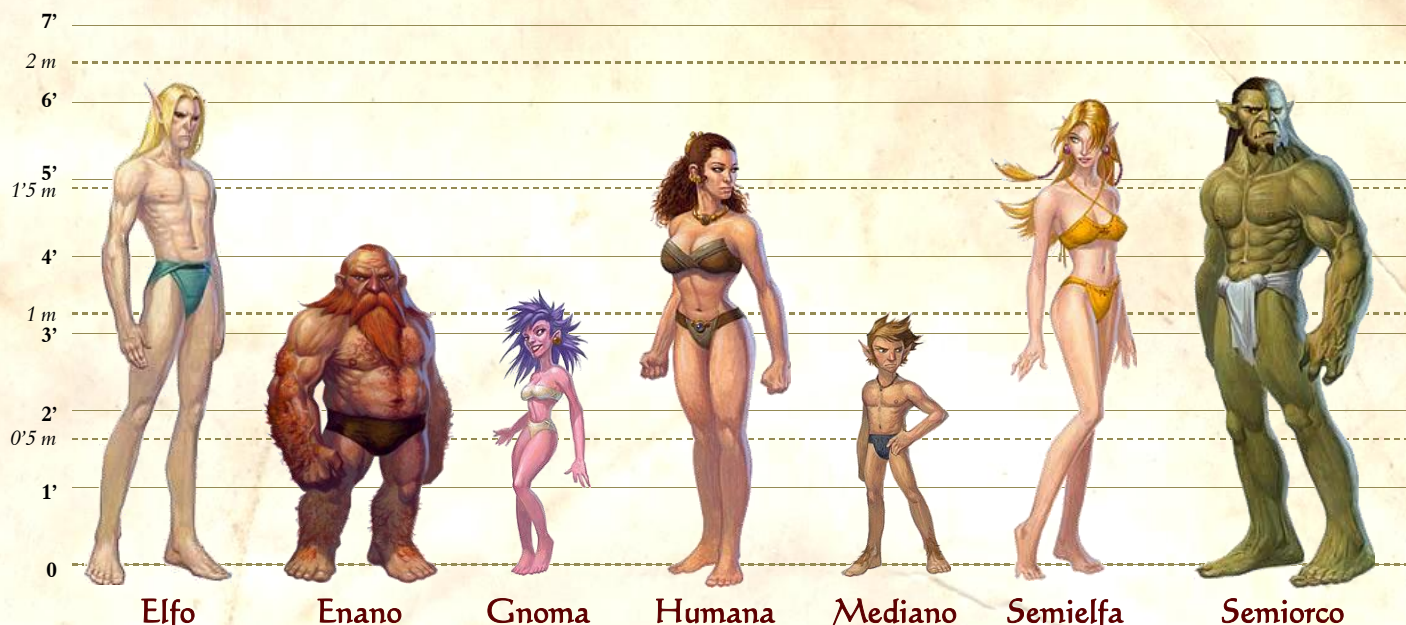
“Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

“Bestiario 2; Pathfinder RPG”.

“Bestiario 3; Pathfinder RPG”.

“Guía Avanzada de Razas; Pathfinder RPG”.

CAP. 2: RAZAS MÁS COMUNES DE GOLARION.



INTRODUCCIÓN:

Desde el recio enano hasta el noble elfo, las razas del mundo del juego de Pathfinder son una mezcla diversa de culturas, tamaños, aptitudes, y apariencias. Después de generar las puntuaciones de característica básicas del personaje, el siguiente paso en el proceso de creación es seleccionar la raza del mismo; este capítulo presenta siete razas diferentes entre las que escoger, que son las razas civilizadas más comúnmente encontradas en Pathfinder. Escoger la raza de tu personaje es una de las decisiones más importantes que tienes que hacer. Conforme tu personaje se haga más poderoso, serás capaz de diversificar sus aptitudes seleccionando diferentes clases, habilidades, y dotes, pero sólo puedes escoger raza una vez (a menos que intervenga alguna forma de magia poco usual, como la reencarnación). Por supuesto, cada raza se adapta mejor a un papel específico: los enanos son mejores guerreros que hechiceros, mientras que los medianos no son tan buenos como bárbaros como los semiorcos. Ten en cuenta las ventajas y las desventajas de cada raza al elegir. Si bien puede ser divertido interpretar una raza contra su rol habitual, no es tan divertido subir tres niveles a un personaje y luego darse cuenta de que el que querías interpretar hubiera funcionado mejor con una raza enteramente distinta.

Cada una de las siete razas de este apartado se presenta en el mismo formato, empezando con una descripción generalizada del papel que dicha raza juega en el mundo, seguido por la descripción física de un miembro normal de la misma, un breve repaso de su sociedad, y unos cuantos comentarios acerca de las relaciones de dicha raza con las otras seis. Aunque la raza no obliga a escoger ni una religión ni un alineamiento por encima de otro, se mencionan las elecciones típicas para cada una. Después sigue una discusión acerca de por qué un miembro de la raza en cuestión puede decidirse por la vida llena de peligros del aventurero, y finalmente hay unos cuantos nombres de ejemplo de varón y de mujer de cada raza.

Cada una de las siete razas dispone también de un conjunto de aptitudes específicas, bonificadores, y otros ajustes que se aplican a

todos los miembros de la misma. Esos son los 'rasgos raciales' del personaje.

Cada raza dispone también de modificadores a las puntuaciones de característica, que se aplican una vez se han generado, tal y como se describe en el Capítulo 1 del *"Manual de Reglas Básicas de Pathfinder"*. Estos modificadores pueden aumentar una puntuación de característica por encima de 18, o reducirla por debajo de 3, aunque tener una puntuación tan baja en cualquier característica es algo a evitar, puesto que no hay ruta más segura a la muerte de un personaje que una Constitución excesivamente baja, ni ruta más segura a la frustración que un personaje que no puede hablar porque su Inteligencia es menor que 3. Deberías contar con la aprobación de tu DJ antes de interpretar un personaje con cualquier puntuación de característica menor que 3.

Las siete razas presentadas en este apartado tienen aptitudes, personalidades y sociedades enormemente distintas, pero al mismo tiempo, las siete son bastante similares: ninguna de ellas se desvía demasiado del patrón humano, y todas sus aptitudes son aproximadamente iguales y equilibradas. Las razas que se presentan en este capítulo son las siguientes:

- **Elfo (Elf).**
- **Enano (Dwarf).**
- **Gnomo (Gnome).**
- **Humano (Human).**
- **Mediano (Halfling).**
- **Semielfo (Hal-elf).**
- **Semiorco (Half-orc).**

Hay en el mundo de juego otras razas más poderosas y exóticas, pero Pathfinder está construido y equilibrado con la expectativa de que todos los jugadores empiecen de una forma aproximadamente igual. Hay reglas y directrices para jugar con razas más poderosas o más inusuales en el Capítulo 12 del *"Manual de Reglas Básicas de Path-*

finder", reglas que hemos comentado en la introducción de este documento. En posteriores capítulos de este bloque encontrarás razas alternativas y menos comunes, e incluso razas monstruosas, que aunque es complicado introducirlas en el juego pueden dar riqueza a una campaña.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

ELFOS DE GOLARION (ELVES):

Los elfos, de larga vida, son hijos del mundo natural, similares en muchas formas superficiales a las criaturas feéricas, pero también diferentes. Los elfos valoran su intimidad y sus tradiciones y, si bien a menudo son lentos en hacer amigos tanto a nivel personal como nacional, una vez un extraño es aceptado como camarada, tales alianzas pueden durar generaciones. Los elfos tienen un curioso apego a su entorno, quizá como resultado de su increíblemente larga vida, o quizá por razones más profundas y místicas. Los elfos que permanecen mucho tiempo en una región se adaptan físicamente para ajustarse a su entorno, y lo más notable de ello es que adoptan una coloración que refleja el entorno local. Los elfos que pasan sus vidas entre las razas de vida más corta, por otra parte, a menudo desarrollan una percepción malsana de la mortalidad, y se vuelven cínicos, resultado de contemplar envejecer y morir ante sus ojos a una oleada tras otra de compañeros.

Descripción física: aunque son generalmente más altos que los humanos, los elfos poseen un físico grácil y débil, acentuado por sus orejas largas y puntiagudas. Sus ojos son anchos y almendrados, provistos de pupilas grandes y de colores brillantes. Si bien su ropa a menudo refleja la belleza del mundo natural, los elfos que viven en las ciudades tienden a vestirse a la última moda.

Sociedad: muchos elfos están muy ligados a la Naturaleza, y tratan de vivir en armonía con el mundo natural. Sin embargo, la mayoría encuentra de mal gusto manipular la tierra y la piedra, y en su lugar prefieren cultivar artes más bellas, estando particularmente dotados para la magia debido a su innata paciencia.

Relaciones: los elfos son dados a menospreciar a otras razas, tachándolas de precipitadas y de impulsivas, si bien son excelentes jueces del carácter. Un elfo podría no querer a un enano como vecino, pero sería el primero en reconocer su habilidad con la forja. Tienen a los gnomos por curiosidades extrañas (y a menudo, peli-

grosas), y por los medianos sienten cierta medida de piedad, puesto que a ojos de los elfos la Pequeña gente les parece que va a la deriva, sin un hogar tradicional. Los elfos están fascinados por los humanos, como evidencia el número de semielfos que hay en el mundo, incluso si suelen desheredar a tal prole. Contemplan a los semiorcos con desconfianza y con sospecha.

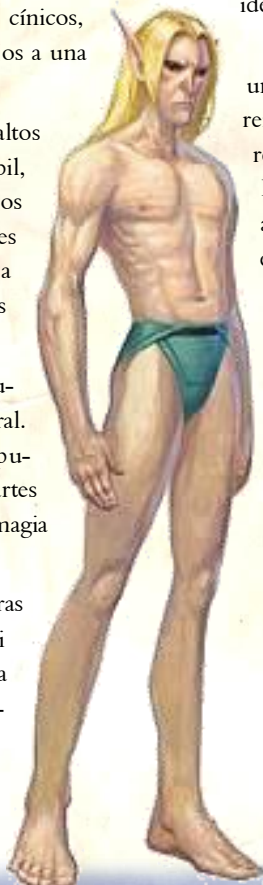
Alineamiento y religión: los elfos son emocionales y caprichosos, pero aún así valoran la amabilidad y la belleza. La mayoría son caóticos buenos. Prefieren los dioses que comparten su amor por las cualidades místicas del mundo: Desna y Nethys son favoritos particulares entre ellos, la una por sus maravillas y su amor hacia los lugares salvajes, y el otro por su dominio de la magia. Calistria es quizá la más notoria de las diosas élficas, puesto que representa los ideales élficos llevados al extremo.

Aventureros: muchos elfos se embarcan en aventuras por un deseo de explorar el mundo, abandonando sus reclusos reinos boscosos para recuperar magia élfica olvidada, o buscar reinos perdidos que milenios atrás fundaran sus antepasados. Para los criados entre humanos, la vida efímera y libre de ataduras de un aventurero tiene un atractivo natural. Los elfos suelen desdeñar el combate cuerpo a cuerpo a causa de su fragilidad, prefiriendo en su lugar escoger clases como la de mago o la de explorador.

Nombres de varón: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Nombres de mujer: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los elfos de Golarion:

+2 a Destreza, +2 a Inteligencia, -2 a Constitución: los elfos son ágiles, tanto de cuerpo como de mente, pero su forma es frágil.

Mediano: los elfos son criaturas Medianas y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los elfos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Visión en la penumbra: los elfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).

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

Magia élfica: los elfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de nivel de lanzador llevadas a cabo para superar la resistencia a los conjuros. Además, obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Conocimiento de conjuros que tienen como objetivo identificar las propiedades de los objetos mágicos.

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

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

Idiomas: los elfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: celestial, dracónico, goblin, gnoll, gnomo, orco, y Silvano.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS ELFOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

Famosos por su gracia, sabiduría y su cuasi-inmortalidad, los elfos son tenidos en gran estima por la mayoría de las otras razas, especialmente por su maestría con la magia y sus enciclopédicas colecciones de conocimientos. Sin embargo, los miembros de esta raza a veces se encuentran cercados y aislados por las mucho más numerosas y agresivas razas jóvenes. Aun así, mientras que sus enclaves tienden a incorporar la belleza y espíritu de su entorno, aprendiendo y creciendo del mismo, sus aventureros llevan la fuerza y gloria de la cultura elfa con ellos por todo el mundo, a menudo a punta de espada o varita.

La clásica visión de los elfos como guardianes del bosque es correcta pero incompleta, ya que se adaptan fácilmente a muchos entornos, desde los más duros desiertos al profundo mar. Otros acceden a misterios y magias más allá de los reinos abarcados normalmente por sus parientes. Estos elfos tienen diferentes rasgos raciales que aquellos que se crían en un estilo de vida elfo más tradicional.

Los elfos que escogen convertirse en aventureros suelen seguir un camino marcial, perseguir la maestría de la magia arcana, o buscar una carrera que combine las dos. Los elfos prefieren la sutileza al conflicto abierto, pero están ansiosos por exhibir su superioridad sobre otras razas, empleando la fuerza si la sutileza y el talento son insuficientes para la tarea.

Aventureros elfos:

Alquimista: los elfos prefieren las disciplinas arcanas clásicas sobre la experimentación y pseudociencia de la alquimia, a menudo ridiculizadas como una tosca imitación de la magia tradicional. Los alquimistas elfos suelen buscar la vida aventurera para escapar del desprecio de sus semejantes.

Bárbaro: los elfos bárbaros normalmente viven en la profundidad de desiertos o junglas, dirigidos por místicos y sabios ancianos. A menudo se aventuran desde su tierra natal en servicio de su gente o para ver el mundo más allá de sus hogares.

Bardo: los elfos aman el arte en todas sus formas. Sus profundas arias, poesía antigua y elegantes bailes son la envidia del público culto, al igual que su sutileza con las armas es la envidia de los guerreros comunes.

Bruja: tratan con poderes de la tierra inescrutables, sin edad, las brujas elfas mezclan su comprensión de la naturaleza y maestría mágica en potentes maleficios y extraños arcanos. Muchas desarrollan relaciones con criaturas de su tierra natal, tomándolos como familiares para fortalecer aun más sus vínculos con la tierra.

Caballero: los caballeros elfos tienen una larga tradición en las antiguas casas nobles, persiguiendo y protegiendo el

honor con elegancia. Sus elegantes monturas muestran tanto resistencia como devoción.

Clérigo: los elfos siguen muchas religiones, y debido a su larga vida muchos se ven a si mismos como bendecidos por los dioses. Muchos representan filosofías naturalistas o antiguos patrones divinos que encarnan los rasgos de su pueblo.

Convocador: los elfos tienen una larga tradición de alianza con criaturas mágicas por su afinidad con las artes místicas. Aunque menos numerosos que hechiceros o magos, los convocadores están bien representados en los ejércitos elfos, sus eidolons son a menudo delicadas criaturas de engañosa fuerza y poder

Druída: los elfos tienen un vínculo instintivo con la naturaleza y los misteriosos espíritus que en ella habitan, algunos incluso veneran a esos poderes, fuerzas naturales con las que se unen, quedando unidos a la naturaleza mediante ellas.

Explorador: Los elfos son cazadores y batidores excepcionales, en sintonía con el medio ambiente, altamente conscientes de su entorno, y siempre dispuestos a proteger sus tierras de origen o castigar a los que interfieran en sus dominios.

Guerrero: los elfos guerreros son respetados por su ligereza de pies, delicada y mortal precisión, y maestría en tradiciones marciales de cientos de años de antigüedad.

Hechicero: la magia canta en la sangre de todos los elfos, y todas las líneas de sangre de hechicería pueden ser encontradas entre ellos, aunque rara vez los hechiceros se ganan el respeto del que disfrutaban los magos.

Inquisidor: aunque los elfos como raza premian la libertad e individualidad, también son grandes tradicionalistas y muy suspicaces con los ajenos. Los inquisidores elfos no son amados, pero sus juicios y autoridad son respetados.

Mago: los elfos cultivan una antigua tradición de saber e investigación mágica en todos los campos de especialización. Para aquellos con talento para destacar, la magia es uno de los más seguros caminos para el prestigio en la sociedad elfa.

Monje: los elfos son contemplativos por naturaleza y aprecian a los que se centran en la paz interior y la tranquilidad mental. Los monjes elfos suelen adoptar mantras intemporales y ejemplos de equilibrio y sutileza en la naturaleza como guías.

Oráculo: los oráculos elfos son muy comunes y altamente respetados como guardianes de los misterios de los ancestros de su gente y de secretos que anteceden al mundo de incontables razas más jóvenes.

Paladín: los paladines elfos adoptan y defienden los ancestrales mandatos de sus deidades, defendiendo su pueblo y tierras de todos aquellos que quieren despojarlos de sus tierras sagradas.

Pícaro: si bien ladrones, bandidos y similares son raros en la sociedad elfa, los pícaros elfos son comunes como batidores, infiltrados e incluso asesinos.



Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, un elfo tiene la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los elfos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Bárbaro: suma 1 a la velocidad base del elfo. En combate esto no tiene efectos salvo que el elfo haya seleccionado esta recompensa 5 veces (u otro incremento de 5); una velocidad de 34 pies es efectivamente lo mismo que una velocidad de 30 pies, por ejemplo. Este bonificador se apila con el rasgo de clase de movimiento rápido y se aplica sólo bajo las mismas condiciones que dicha habilidad.

Bardo: suma + 1 a la DMC del elfo cuando resista un intento de desarmar o romper arma.

Caballero: suma +1 punto de vida a la montura del caballero. Si el elfo reemplaza alguna vez esta montura, la nueva montura gana esta bonificación de puntos de golpe. Estos bonificadores sólo se aplican a una montura individual ganada como parte de la clase de caballero.

Guerrero: suma + 1 a la DMC del elfo cuando resista un intento de desarmar o romper arma.

Explorador: escoge un arma de la siguiente lista: arco largo, espada larga, estoque, arco corto, espada corta o cualquier arma con “elfo” en su nombre. Suma un bonificador de circunstancia de +1/2 a las tiradas para confirmar un crítico con esa arma (bonificador máximo de +4). Esta bonificación no se apila con Soltura con críticos.

Hechicero: selecciona un poder de línea de sangre a nivel 1 que normalmente se pueda usar un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Carisma del hechicero. El hechicero suma +1/2 al número de usos al día a ese poder de línea de sangre.

Mago: selecciona un poder de escuela arcana a nivel 1 que normalmente se pueda usar un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Inteligencia del mago. El mago suma +1/2 al número de usos al día a ese poder de la escuela arcana.

Fuente: “Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG”.
(<http://rolroyce.com/>).

ENANOS DE GOLARION (DWARVES):

Los enanos son una raza estoica y adusta, atrincherada en ciudades excavadas en el corazón de las montañas, y ferozmente determinada a rechazar las depredaciones de razas salvajes como los orcos y los trasgos (goblins). Más que cualquier otra raza, los enanos han adquirido la reputación de ser artesanos de la tierra, adustos y desprovistos de humor. Se podría decir que la historia enana da forma a la oscura disposición de muchos de ellos, puesto que residen en altas montañas y en peligrosos reinos bajo tierra, constantemente en guerra contra los gigantes, los goblin y otros horrores parecidos.

Descripción física: los enanos son una raza baja y robusta, y suelen medir 1 pie (30 cm) menos de altura que la mayoría de los humanos, con una masa corporal ancha y compacta, que justifica su recia apariencia. Tanto los enanos como las enanas se enorgullecen de la longitud de su cabello, por lo que los varones a menudo decoran su barba con una gran variedad de broches y trenzas intrincadas. Un enano totalmente afeitado es un signo seguro de locura... o peor. Nadie que esté familiarizado con la raza se fiaría de un enano sin barba.

Sociedad: las grandes distancias existentes entre sus ciudades de montaña explican muchas de las diferencias culturales que existen en la sociedad de los enanos. A pesar de estos cismas, todos los enanos del mundo se caracterizan por su amor por los trabajos en piedra, su pasión por la artesanía y la arquitectura basadas en piedra y metal, y por su odio feroz contra los gigantes, los orcos, y las diversas razas goblin.

Relaciones: los enanos y los orcos llevan mucho tiempo viviendo cerca unos de otros, y la suya es una

historia de violencia tan antigua como ambas razas. En general, los enanos desconfían de los semiorcos y los evitan. Creen que los medianos, los elfos y los gnomos son demasiado frágiles, cambiantes o 'monines' para ser dignos de un respeto adecuado. Con los humanos es con quienes los enanos conectan mejor, puesto que la naturaleza industriosa y los recios apetitos de estos son los que más se aproximan al ideal enano.

Alineamiento y religión: a los enanos les guían el honor y la tradición y, aunque se les satiriza a menudo como orgullosos, tienen un fuerte sentido de la amistad y de la justicia, y quienes se ganan su confianza saben que, si bien trabajan duro, también saben disfrutar a lo grande, en especial si hay cerveza de por medio. La mayoría de los enanos son legales buenos, y prefieren adorar a dioses cuyos preceptos encajen en esos rasgos, siendo Torag uno de sus favoritos, aunque Abadar y Gorum también son elecciones comunes.

Aventureros: aunque los aventureros enanos son raros comparados con los humanos, se les puede encontrar en la mayoría de regiones del mundo. Los enanos abandonan a menudo los confines de sus reductos en busca de gloria para su clan, riquezas con las que enriquecer la fortaleza-hogar donde nacieron, o para recuperar ciudades enanas caídas, ahora en manos de sus enemigos raciales. El arte de la guerra enano se caracteriza a menudo por las tácticas de combate en túneles, y por la lucha cuerpo a cuerpo; es por ello por lo que la mayoría de enanos tienden hacia clases como la de guerrero y la de bárbaro.

Nombres de varón: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Nombres de mujer: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Ru-



Rasgos raciales de los enanos de Golarion:

+2 a Constitución, +2 a Sabiduría, -2 a Carisma: los enanos son a la vez duros y sabios, pero también un poco broncos.

Mediano: los enanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Lento y calmado: los enanos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m), que nunca se ve modificada por la armadura ni la impedimenta.

Visión en la oscuridad: los enanos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (18 m).

Entrenamiento defensivo: los enanos tienen un bonificador +4 de esquivar a la CA contra monstruos del subtipo gigante.

Avaricia: los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Tasación hechas para determinar el precio de los objetos no mágicos, que contengan metales preciosos o piedras preciosas.

Odio: los enanos tienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra criaturas humanoides de los subtipos orco y goblin, debido a un entrenamiento especial contra dichos enemigos odiados.

Resistente: los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra veneno, conjuros, y aptitudes sortilégas.

Estabilidad: los enanos obtienen un bonificador +4 racial a su Defensa contra maniobras de combate, cuando resisten a una embestida o intento de derribo estando de pie.

Afinidad con la piedra: los enanos obtienen un bonificador +2 a las pruebas de Percepción para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales, como trampas y puertas ocultas situadas en muros o suelos de piedra. Tienen derecho a una prueba para darse cuenta de tales rasgos siempre que pasen a 10 pies (3 m) o menos de alguno de ellos, tanto si están buscando activamente como si no.

Familiaridad con las armas: los enanos son competentes con hachas de batalla, picos pesados, y martillos de guerra, y tratan cualquier arma con la palabra 'enano' en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los enanos empiezan el juego hablando enano y común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger de entre los siguientes: gigante, gnomo, goblin, infracomún, orco, y térraro.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

silka, Yangrit.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS ENANOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

Conocidos como habilidosos artesanos, fieros guerreros y piadosos clérigos, los miembros de la raza enana resultan tan diversos como los pueblos humanos que habitan en la superficie. Ciertamente son menos los que se orientan a las artes arcanas en comparación a los elfos, pero se puede encontrar una serie de poderosos clanes hechiceros y magos dentro de las filas enanas. Del mismo modo, algunos enanos se vuelven hacia el robo y la astucia, asumiendo el papel de pícaro o incluso asesino.

Además de esta variedad en la profesión, los enanos son más variados en sus trasfondos de lo que parece a primera vista. No todos los enanos viven tan cerca de la superficie y reciben entrenamiento para luchar contra gigantes. Igualmente, algunos enanos no llegan a la mayoría de edad luchando contra trasgos y orcos, si no contra otros enemigos igualmente amenazantes. Tales enanos podrían tener diferentes rasgos raciales que los que se crían en un estilo de vida más tradicional.

Aventureros Enanos:

Los enanos que eligen convertirse en aventureros tienden a ser personajes marciales, desde bárbaros berserkers a clérigos empuñando un martillo. Independientemente de sus profesiones, los aventureros enanos están siempre preparados para un combate.

Alquimista: si bien muchos enanos respetables practican la alquimia, pocos asumen el papel de alquimista – salvo por el interés de crear cervezas mágicas. Los enanos ven a los alquimistas como gente extraña, a la que es mejor evitar aunque todavía se les respete.

Bárbaro: aunque sus parientes normalmente les llaman berserkers, los bárbaros enanos son una parte valiosa de muchos ejércitos enanos. Aquellos que combaten por su cuenta se convierten en aventureros para ir en busca de mayores desafíos.

Bardo: los enanos valoran su larga y gloriosa historia por encima de todo. Los bardos enanos a menudo reciben un intenso entrenamiento en su historia, recitando cuentos y baladas que narran su pasado. Por supuesto, cada bardo enano también conoce al menos una docena de obscenas canciones de borracho.

Bruja: los miembros de la sociedad enana que realizan un pacto con un familiar y reciben el título de bruja lo hacen en secreto. Sus parientes desconfían de tales acuerdos, prefiriendo en su lugar confiar en el poder de sus deidades.

Caballero: los caballeros enanos son casi desconocidos; los pocos caballeros enanos son casi exclusivamente habitantes de la superficie, montando en ponis o incluso jabalíes gigan-

tes. Como era de esperar, muchos enanos ven a los caballeros como gente extraña, en la que no se puede confiar.

Clérigo: los enanos tienen un estrecho vínculo con sus dioses y una larga tradición de producción de poderosos e influyentes clérigos. Los enanos seleccionados para una vida de devoción son entrenados desde una muy temprana edad, pero tras el entrenamiento, son libres para explorar el mundo y propagar la fe.

Convocador: la mayoría de los enanos no entiende el poderoso vínculo entre un convocador y su eidolon, haciendo de esta una profesión poco común para la gente fuerte. Los eidolons de los convocadores enanos suelen tener una apariencia similar a elementales de tierra o gólems de hierro.

Druida: la falta general de flora bajo tierra conduce a que pocos enanos sigan la llamada del druida. Aquellos que encuentran un vínculo con la naturaleza son atraídos por formas de vida subterránea o bien se van a la superficie para adoptar los medios de vida que la tierra les ofrece.

Explorador: los enanos son famosos por guardar rencores. No debería ser ninguna sorpresa que un grupo de enanos decidan convertirse en exploradores centrados en destruir a los enemigos de su pueblo.

Guerrero: los guerreros enanos tienen una posición de respeto y autoridad en la mayoría de culturas enanas. Son una necesidad de la vida en los duros entornos subterráneos, y muchos enanos son entrenados en las artes marciales desde una edad temprana.

Hechicero: la sociedad enana premia a los pocos entre ellos que reciben su poder de líneas de sangre benevolentes o nobles, pero rechazan las manchadas por oscuras influencias.

Inquisidor: aunque no es imposible, los enanos rara vez cometen traición contra su propio pueblo. Como resultado, los pocos enanos que toman el manto de inquisidor emplean la mayor parte de su tiempo viajando por el mundo para proteger a su pueblo de amenazas externas.

Mago: los enanos nunca han tenido una gran tradición de magia arcana, y su estudio es algo raro, aunque todavía sigue siendo más común que la hechicería natural por nacimiento. Renunciar al entrenamiento tradicional enano a favor de estudios arcanos marca a la mayoría de magos como extraños entre sus jóvenes compañeros, aunque los magos ancianos y sabios son muy respetados.

Monje: si bien muchos enanos poseen la disciplina necesaria para asumir el papel de monje, la mayoría se vuelven a formas de combate más tradicionales que emplean armaduras pesadas y un hacha de confianza. La mayoría de monjes enanos se congregan en pequeños enclaves de individuos de ideas afines.

Oráculo: la mayoría de los oráculos enanos obtienen su poder de la tierra que les rodea o de los espíritus de sus antepasados, haciendo de ellos miembros respetados de la sociedad enana. Si bien no son venerados como los clérigos, los oráculos enanos suelen ser consultados en tiempos de crisis y llamados en ayuda en tiempos de guerra.

Paladín: pocos enanos aspiran al camino del paladín. Combinando la devoción y las habilidades



marciales, los paladines enanos tienen las mismas posibilidades de ser tanto cruzados por los intereses enanos como de ser defensores protegiendo bastiones enanos.

Pícaro: los enanos que se inclinan hacia el arte del subterfugio, tienden a centrarse en el trabajo con trampas y en sorprender a sus enemigos en lugar de a vaciar bolsillos y a la charlatanería.

Rasgos raciales alternativos:

Los siguientes rasgos raciales pueden ser seleccionados en lugar de los actuales rasgos raciales enanos. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Enemistad antigua: los enanos han estado durante mucho tiempo en conflicto con los elfos, especialmente los odiados drows. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 1 a tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo elfo. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de odio.

Artesano: los enanos son bien conocidos por su artesanía superior cuando se trata de trabajar metal y piedra. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 2 a todas las pruebas de Artesanía o Profesión cuando creen objetos de metal o piedra. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de codicia.

Guerrero de las profundidades: los enanos con este rasgo racial se crecen contra las abominaciones que viven en las profundidades bajo la superficie. Reciben un bonificador de esquiva + 2 a la CA contra monstruos del tipo aberración y un bonificador racial + 2 a su BMC en los intentos hechos para apresar a esas criaturas (o para mantener la presa). Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de entrenamiento defensivo.

Guardián del saber: los enanos guardan un amplio archivo de su historia y el mundo que los rodea. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador racial +2 en las pruebas de habilidad Saber (historia) que se refieran a los enanos o sus enemigos. Pueden hacer pruebas de habilidad aunque no la tengan entrenada. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de codicia.

Resistente a la magia: algunos de los más antiguos clanes enanos son especialmente resistentes a la magia. Los enanos con este rasgo racial ganan resistencia mágica igual a 5 + su nivel de personaje. Esta resistencia se puede bajar durante un asalto como acción estándar. Los enanos con este rasgo racial reciben un penalizador de -2 a todas las pruebas de concentración hechas en relación con conjuros arcanos. Este rasgo racial reemplaza al rasgo racial de resistente.

Implacable: los enanos son hábiles abriéndose camino a través del campo de batalla, apartando a un lado a los enemigos menores con facilidad. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador + 2 a las pruebas de Maniobras de Combate hechas para embestir o arrollar un oponente. Este bonificador sólo se apila si tanto el enano como su oponente se encuentran sobre el suelo. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de estabilidad.

Cantor de las rocas: la afinidad de algunos enanos con la tierra les otorga grandes poderes. Los enanos con este rasgo racial son tratados como 1 nivel superior cuando lancen conjuros con el descriptor tierra o usen poderes concedidos por el dominio de Tierra, los poderes de línea de sangre de la línea de sangre elemental de tierra, y las revelaciones de la piedra del misterio del oráculo. Esta

capacidad no da al enano acceso temprano a los poderes basados en el nivel; únicamente afecta a los poderes que el enano ya puede usar sin esta capacidad. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de Afinidad con la piedra.

Obstinado: los enanos son famosos por ser obstinados. Los enanos con este rasgo racial reciben un bonificador racial + 2 a las salvaciones de Voluntad para resistir conjuros y habilidades sortilegas de la escuela de encantamiento (hechizo) y encantamiento (compulsión). Además, si fallan una salvación, reciben otra salvación 1 asalto más tarde para finalizar antes de tiempo el efecto (asumiendo que tiene una duración mayor de 1 asalto). Esta segunda salvación se hace con la misma CD que la primera. Si el enano tiene una capacidad similar de otro origen (como la capacidad de mente escurridiza del pícaro), sólo puede usar una de estas capacidades por asalto, pero puede intentarlo también en el segundo asalto si la tirada de la primera capacidad falla. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de resistentes.

Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, un enano tiene la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los enanos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Bárbaro: suma 1 al número total de asaltos de furia al día del enano.

Clérigo: selecciona un poder de dominio ganado a nivel 1 que normalmente es utilizable un número de veces al día igual a 3 + el modificador de Sabiduría del clérigo. El clérigo añade ½ al número de usos al día del poder de dominio.

Guerrero: suma + 1 a la DMC del guerrero cuando resista una embestida o derribo.

Oráculo: reduce el penalizador de no competencia en un arma en 1. Cuando el penalizador de no competencia para un arma sea de 0 por esta habilidad, el oráculo es tratado como si tuviera la apropiada dote de competencia con arma marcial o de competencia con arma exótica para esa arma.

Paladín: suma un bonificador + 1 a las pruebas de concentración cuando lance conjuros de paladín.

Explorador: a ñade un bonificador +1 en las pruebas de empatía salvaje para influenciar animales y bestias mágicas que viven bajo tierra.

Pícaro: suma un bonificador ½ a las pruebas de Inutilizar Mecanismo con respecto a trampas de piedra y un bonificador ½ a sentido de las trampas en relación a trampas de piedra.

Fuente: "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG". (<http://rolroyce.com/>).

GNOMOS DE GOLARION (GNOMES):

Los gnomos remontan su linaje hasta el misterioso reino de las hadas, un lugar donde los colores son más brillantes, las tierras salvajes son aún más salvajes, y las emociones son más primitivas. Fuerzas desconocidas empujaron a los antiguos gnomos hasta sa-carles de dicho reino, obligándoles a buscar refugio en este mundo; a pesar de ello, ni abandonaron del todo sus raíces feéricas, ni se adaptaron a la cultura mortal. Como resultado, las otras razas ven a los gnomos como ajenos y extraños.

Descripción física: los gnomos son una de las más pequeñas de las razas comunes, y generalmente miden poco más de 3 pies (90 cm) de altura. Su cabello tiende hacia colores vibrantes como el anaranjado intenso de las hojas de otoño, el verde frondoso de los bosques en primavera, o los rojos oscuros y púrpuras de las flores salvajes en plena floración. Similarmente, sus tonos de piel van de los marrones terrosos a los rosas florales, frecuentemente poco relacionados con la genética. Los gnomos poseen características faciales altamente variables, y muchos poseen bocas y ojos bastante grandes, un efecto que puede ser a la vez inquietante y asombroso, dependiendo del individuo.

Sociedad: a diferencia de la mayoría de las razas, los gnomos no suelen organizarse a lo largo de estructuras societa-rias clásicas. Son criaturas profundamente caprichosas, que típicamente viajan solas o con acompañantes temporales, y que siempre buscan experiencias nuevas y más excitantes. Rara-mente forman relaciones duraderas entre sí o con miem-bros de las otras razas, emprendiendo en vez de ello oficios, profesiones, o colecciones con una pasión que bordea el exceso de celo. Los gnomos varones tienen una extraña afición por los sombreros y cubrecabezas poco usuales, mientras que las muje-



res suelen llevar a menudo peinados elaborados y excéntricos.

Relaciones: los gnomos tienen dificultades para relacionarse con las demás razas, tanto física como emocionalmente. Su humor es difícil de interpretar, y a menudo parece maligno o carente de senti-do para el resto de las razas, mientras que a su vez ellos tienden a pensar que las razas mayores son gigantes torpes y aburridos. Se llevan bien con los medianos y los humanos, pero les encanta so-bremanera burlarse de los enanos y de los semiorcos, a quienes la mayoría de gnomos cree que necesitan que les alegren. Respetan a los elfos, pero a menudo se frustran con el ritmo comparativamente lento con el que los miembros de la raza más longeva toman sus decisiones. Para los gnomos, la acción siempre es mejor que la inac-ción, y muchos de ellos llevan consigo en todo momento diversos proyectos de elevada complejidad, para mantenerse entretenidos durante los períodos de descanso.

Alineamiento y religión: aunque los gnomos son bromistas im-pulsivos, con motivos a veces inescrutables y métodos igualmente confusos, su corazón se suele encontrar en el lugar correcto. Son dados a poderosos impulsos y emociones, y se suelen encontrar en paz con el mundo natural. Los gnomos suelen ser neutrales buenos, pre-firiendo adorar a dioses que valoren la indivi-dualidad y la Naturaleza, como Shelyn, Gozreh, Desna, y cada vez más Cayden Cailean.

Aventureros: la propensión de los gnomos al ansia viajera les con-vierte en aventureros natos. A menudo se hacen vagabundos para ex-perimentar nuevos aspectos de la vida, puesto que no hay nada más novedoso que los incontables peligros a los que se enfrentan los aven-tureros. Los gno-mos compensan su debilidad física con una afición por la hechicería o por la interpretación de los bardos.

Rasgos raciales de los gnomos de Golarion:

+2 a Constitución, +2 a Carisma, -2 a Fuerza: los gnomos son físicamente débiles, pero sorprendentemente resistentes, y su acti-tud les hace naturalmente agradables.

Pequeño: los gnomos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA, un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra maniobras de combate, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo.

Velocidad lenta: los gnomos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m).

Visión en la penumbra: los gnomos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).

Entrenamiento defensivo: los gnomos obtienen un bonificador +4 de esquivas a la CA contra los monstruos del subtipo gigante.

Magia de los gnomos: los gnomos suman +1 a la CD de cualquier tirada de salvación contra los conjuros de ilusión que lanzan. Los que tienen Carisma 11 o más, también obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: *1/día – luces danzantes, sonido fantasma, prestidigitación, y hablar con los animales*. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel del gnomo. La CD para estos conjuros es igual a 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Carisma.

Odio: los gnomos obtienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin ,debido a un entrenamiento especial contra esos enemigos odiados.

Resistencia a la ilusión: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y los efectos de ilusión.

Sentidos agudos: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Obsesivo: los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a una habilidad de Artesanía o Profesión de su elección.

Familiaridad con las armas: los gnomos tratan cualquier arma con la palabra 'gnomo' en su nombre como marcial.

Idiomas: los gnomos empiezan el juego hablando común, gnomo, y silvano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pue-den escoger entre los siguientes: dracónico, elfo, enano, gigante, goblin, y orco.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

Nombres de varón: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Klomnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie.

Nombres de mujer: Besh, Fijit, Lini, Neji, Majet, Pai, Queck, Trig.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS GNOMOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

Los gnomos son una raza peculiar. Se toman los errores con calma, convirtiendo las burlas en alegría y desconcertando a sus enemigos, aunque sólo el tiempo suficiente para preparar alguna trastada a su costa. Los gnomos adoran la magia y la música, pero también sienten atracción por los artefactos, mecanismos de relojería y el trabajo realizado con sus propias manos. Cualquiera que sea su pasión, los gnomos se vuelcan en ella totalmente. Una vez obsesionado y absorbido, un gnomo puede apenas podrá pensar en otra cosa, aunque su mente se inclina hacia nuevas aventuras en su hogar o en el ancho mundo.

Dada su herencia de fata, muchos gnomos adoran los lugares salvajes, donde sus primas fatas se reúnen. Sin embargo, un mayor número de gnomos evitan esos lugares en favor de las ciudades. Su curiosidad natural y su amor por la creación los dirigen hacia el comercio, los negocios y las manufacturas donde pueden seguir y fomentar los últimos descubrimientos. Esos gnomos a menudo tienen rasgos raciales distintos de aquellos criados entre las rocas y los árboles.

Aventureros gnomos

Los gnomos aplican su intelecto y fuerza de personalidad para superar desafíos. Aunque por lo general tienen buen humor y tolerancia, rápidamente pueden volverse feroces si se les acorrala en una esquina.

Alquimista: La alquimia es una de las carreras más respetadas para un gnomo, fusionando su amor por la magia con la teoría práctica aplicada, todo envuelto en un campo en el que el descubrimiento es una oportunidad cada día.

Bárbaro: Los gnomos bárbaros normalmente salen entre los que han vivido mucho tiempo entre sus parientes fata o las bestias del desierto, yendo casi salvajes como espíritus encarnados de la naturaleza.

Bardo: Muchos gnomos son coleccionistas obsesivos de historias, canciones y chistes, haciendo a los bardos gnomos famosos por su vasto repertorio, entrega enérgica y el trenzado de magia en sus interpretaciones.

Bruja: Abrazando con entusiasmo poderes antiguos y extraños, los gnomos hacen brujas aparentemente capaces. La mayoría adopta familiares extraños o exóticos bien adaptados a sus

personalidades.

Caballero: Aunque los caballeros gnomos son raros, prestan honestos juramentos y pueden dominar una amplia gama de tácticas para defender al pueblo y las tierras que aman.

Clérigo: Los gnomos suelen ser siervos de los dioses, especialmente deidades de arte, música, exploración, descubrimiento y festejos, mezclando su fervor por la creación con verdadero fervor religioso.

Convocador: Los gnomos son reparadores empedernidos e infinitamente creativos, deleitándose en el diseño y conformación de eidolones. Los sirvientes de los convocadores gnomos a menudo se asemejan a las mecanismos de relojería o criaturas de hadas.

Druida: Muchos gnomos se ciñen a la tierra y bosques, tomando el manto de druidas y permaneciendo en estrecha comunión con animales y los espíritus de la naturaleza.

Explorador: Los gnomos combativos muy a menudo se convierten en exploradores, jugando con su relación con la naturaleza y su habilidad de comunicarse con sus creaciones.

Guerrero: Los guerreros gnomos son muy tenaces, ansiosos por demostrar que incluso el combatiente más pequeño puede ser un titán en el campo de batalla.

Hechicero: El poder arcano intrínseco de la línea de sangre fata es común en muchas familias gnomas, aunque los hechiceros de otras líneas de sangre surgen a menudo. La mayoría se aceptan como normales en su sociedad, aunque aquellos que obtienen su poder de fuentes oscuras provocan sospechas y desprecio.

Inquisidor: Algunos gnomos aprenden la dureza del mundo y especialmente las razas de duro corazón, todo muy personal, vistiendo el manto del inquisidor para defender a su pueblo y proteger sus tierras de las almas crueles.

Mago: Los gnomos tienen una amplia tradición mágica, especializándose en los reinos de la ilusión y la magia elemental. Son mucho más respetados como historiadores, investigadores y académicos comprometidos con ampliar los límites de la posibilidad mágica, a menudo con pasos sin precedentes.

Monje: Los gnomos son coloridos, apasionados y extravagantes por naturaleza, adoptando esta fantasía en su visión de la perfección física y natural. Muchos estilos marciales gnomos se demuestran así impredecibles, mas parecido a bailes improvisados que a técnicas largamente practicadas.

Oráculo: Como herederos de los antiguos espíritus fata, toman con bastante naturalidad la devoción oracular, interpretando los presagios de otro mundo y los susurros de las fuerzas naturales.

Paladín: Los gnomos que encuentran sus vidas cambiadas por el celo religioso o la pasión de proteger a los que les rodean podrían adoptar la llamada del paladín. La mayoría considera su capacidad para hablar con los animales una bendición especial, tanto en la comunicación con sus monturas como en la caza de malhechores.



Pícaro: Los gnomos pícaros normalmente dominan una amplia variedad de habilidades, manejando los demás con sus carismáticas personalidades e incluso añadiendo un toque de magia para mejorar sus habilidades en la creación y derrota de cerraduras y trampas.

Rasgos raciales alternativos

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales gnomos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Académico: Algunos gnomos están más inclinados académicamente que sus parientes. Los gnomos con este rasgo racial ganan un +2 de bonificador en cualquier tirada de saber. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial obsesivos.

Esperanza eterna: Los gnomos raramente pierden la esperanza y siempre están seguros que incluso las situaciones desesperadas se resolverán. Los gnomos con este rasgo racial reciben un +2 de bonificador racial a las TS contra efectos de miedo y desesperación. Una vez por día, después de sacar un 1 en un d20, el gnomo puede volver a tirar y usar el segundo resultado. Este rasgo racial reemplaza los rasgos de entrenamiento defensivo y odio contra criaturas.

Don de lenguas: A los gnomos les encantan los idiomas y aprender aquellos con los que se encuentran. Los gnomos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de engañar y diplomacia, y aprenden un idioma adicional cada vez que ponen un rango en la habilidad **lingüística**. Este rasgo racial reemplaza los rasgos entrenamiento defensivo y el odio contra criaturas.

Lingüista mágico: Los gnomos estudian idiomas tanto en sus manifestaciones mundanas como sobrenaturales. Los gnomos con este rasgo racial añaden +1 a la CD de los conjuros que lancen con el descriptor dependiente de idioma o aquellos que crean grifos, símbolos u otra escritura mágica. Ganan un +2 de bonificador racial a las TS contra tales conjuros. Los gnomos con un carisma de 11 o mayor también ganan las siguientes aptitudes sortílegas: 1/día – Marca arcana, comprensión idiomática, cuchichear mensaje y leer magia. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel del gnomo. Este rasgo racial reemplaza los rasgos de magia en los gnomos y resistencia a la ilusión.

Reparador maestro: Los gnomos experimentan con toda clase de dispositivos mecánicos. Los gnomos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de inutilizar mecanismo y saber (ingeniería). Se les trata como competentes con cualquier arma que hayan creado personalmente. Este rasgo racial reemplaza los rasgos de entrenamiento defensivo y odio contra criaturas.

Incendiario: Los gnomos con este rasgo racial se tratan como de un nivel mayor cuando lanzan conjuros con el descriptor fuego, usando poderes proporcionados por el dominio de fuego, usando los poderes de líneas de sangre de la línea de sangre elemental de fuego o revelaciones del misterio de llama del oráculo, y cuando determinan el daño de bombas de alquimista que causen daño de fuego (esta aptitud no da a los gnomos acceso temprano a poderes basados en nivel, solo afecta a los poderes que podrían usar sin esta aptitud). Los gnomos con un carisma de 11 o mayor también ganan las siguientes aptitudes sortílegas: 1/día – Luces danzantes, llamarada, prestidigitación y flamear. El nivel de lanzador para estos efectos es

igual al nivel del gnomo; las CDs están basadas en el carisma. Este rasgo racial reemplaza a los rasgos de magia en los gnomos y resistencia a la ilusión.

Guardián de la naturaleza: Los gnomos a menudo deben proteger su hogar contra infestaciones artificiales o pestilentes. Los gnomos con este rasgo racial consiguen un +2 de bonificador por esquiva a la CA contra aberraciones, cienos y sabandijas, y un +1 de bonificador en las tiradas de ataque contra ellos debido a su entrenamiento especial. Este rasgo racial reemplaza a los rasgos de entrenamiento defensivo y odio contra criaturas.

Opciones de clase predilecta

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, tienen la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los gnomos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Alquimista: Añade +1/2 al número de bombas por día que el alquimista puede crear.

Bardo: Añade 1 al número total de asaltos de interpretación de bardo del gnomo por día.

Convocador: Añade +1 punto de golpe al eidolon del convocador.

Druida: Gana resistencia a la energía 1 contra ácido, frío, electricidad o fuego. Cada vez que el druida elija esta recompensa, aumenta su resistencia en uno de esos tipos en 1 (máximo 10 para cualquier tipo).

Explorador: Añade RD 1/magia al compañero animal del explorador. Cada vez que elija este beneficio, la RD/magia aumenta en +1/2 (máximo RD 10/magia). Si el gnomo alguna vez sustituye a su compañero animal, el nuevo compañero gana esta RD.

Mago: Añade +1/2 al número de usos por día de los poderes de escuela arcanos. Este aumento solo se aplica a los poderes de escuela arcana disponibles a primer nivel y se puede usar normalmente un número de veces al día igual a 3 + el modificador de inteligencia del mago.

Pícaro: Gana un +1 de bonificación a las tiradas de inutilizar mecanismo y usar objeto mágico relacionadas con glifos, símbolos, rollos de pergamino y otras escrituras mágicas cada vez que gana un nivel de pícaro.

Oráculo: Trata el nivel del gnomo como +1/2 mayor a propósito de determinar los efectos de la aptitud maldición del oráculo.

Fuente: “Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG”. (<http://rolroyce.com/>).

HUMANOS DE GOLARION (HUMANS):

Los humanos poseen un empuje excepcional, y una gran capacidad para resistir y expandirse, y como tales son actualmente la raza dominante del mundo. Sus imperios y naciones son vastos y en creciente aumento, y los ciudadanos de dichas sociedades esculpen nombres para sí con la fuerza de la espada y el poder de los conjuros. La humanidad se caracteriza por ser tumultuosa y diversa, y las culturas humanas van desde las tribus salvajes pero honorables, hasta las familias nobles decadentes y adoradoras del diablo en las ciudades más cosmopolitas. La curiosidad y la ambición humanas a menudo triunfan sobre su predilección por un estilo de vida sedentario, y muchos abandonan sus hogares para explorar los innumerables rincones olvidados del mundo, o dirigir poderosos ejércitos para conquistar a sus vecinos, simplemente porque pueden.

Descripción física: las características físicas de los humanos son tan variadas como los climas del mundo. Desde los miembros de las tribus de los continentes meridionales, de piel oscura, hasta los asaltantes bárbaros y de piel pálida de las tierras septentrionales, los humanos poseen una enorme variedad de tonos de piel, tipos de cuerpo, y rasgos faciales. En general, el color de piel de los humanos se hace más oscuro conforme más cerca del ecuador viven.

Sociedad: las sociedades humanas comprenden una multitud de gobiernos, actitudes, y estilos de vida. Aunque las culturas humanas más antiguas remontan su historia a miles de años en el pasado, comparadas con las sociedades de razas comunes como los elfos y los enanos, las sociedades humanas parecen hallarse en un estado de constante flujo, con imperios que se fragmentan, y nuevos reinos reemplazando a los viejos. Por lo general, a los humanos se les conoce por su flexibilidad, su ingenio, y su ambición.

Relaciones: los humanos son fértiles, y su empuje y sus números a menudo les espolean a entrar en contacto con otras razas durante brotes de expansión territorial y de colonización. En muchos casos, eso conduce a la violencia y a la guerra, pero los humanos también son rápidos en perdonar y en forjar alianzas con razas que no intentan compararse con ellos o excederles en violencia. Orgullosos a veces hasta el punto de la arrogancia, los humanos podrían ver a los enanos como borrachos miserables, a los elfos como esnobs cambiantes, a los medianos como ladrones cobardes, a los gnomos como maníacos retorcidos, y a los semielfos y semiorcos

como razas embarazosas, pero la diversidad de la raza entre sus propios miembros también hace a los humanos bastante adeptos a aceptar a los demás tal y como son.

Alineamiento y religión: la humanidad es quizá la más heterogénea de todas las razas comunes, con una capacidad tremenda tanto para grandes males como para el bien sin límites. Algunos se reúnen en vastas hordas bárbaras, mientras que otros construyen ciudades extensas que cubren varias millas. En su conjunto, la mayoría de humanos son neutrales, y sin embargo tienden a congregarse en naciones y civilizaciones con alineamientos específicos. Los humanos también tienen la más amplia gama de dioses y de religiones, careciendo de los ligámenes de otras razas con la tradición, y listos para volverse hacia cualquiera que les ofrezca gloria o protección. Incluso han adoptado dioses como Torag o Calistria, quienes durante milenios estuvieron más identificados con razas más antiguas, y conforme la humanidad continúa creciendo y prosperando, nuevos dioses han empezado a emerger de sus leyendas en continua expansión.

Aventureros: la ambición por sí sola empuja a incontables humanos, y para muchos las aventuras son un medio para obtener un fin, ya sea la riqueza, la aclamación, el estatus social, o el saber arcano. Unos cuantos persiguen carreras de aventureros simplemente por la excitación del peligro. Los humanos proceden de miles de regiones y de trasfondos, y por ello pueden ocupar cualquier rol en un grupo aventurero.

Nombres: a diferencia de otras razas, que generalmente se ciñen a tradiciones específicas y a historias compartidas, la diversidad de la humanidad ha resultado en un conjunto casi infinito de nombres. Los humanos de una tribu de bárbaros del norte tienen nombres muy diferentes de quienes proceden de una nación subtropical de marinos y mercaderes. La mayoría de los humanos del mundo hablan común, y sin embargo sus nombres son tan variados como sus creencias y su apariencia.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los humanos de Golarion:

+2 a una puntuación de característica: los personajes humanos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.

Mediano: los humanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los humanos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Dote adicional: los humanos seleccionan una dote adicional a 1er nivel.

Hábil: los humanos obtienen un rango de habilidad adicional a 1er nivel, y otro rango adicional cada vez que suben de nivel.

Idiomas: los humanos empiezan el juego hablando común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que quieran (excepto idiomas secretos como el druídico).

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS HUMANOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

Los humanos poseen gran adaptabilidad y expansionismo, guiados por una fuente de ambición e imaginación sin fin. Estos rasgos les han permitido expandirse por toda la superficie del mundo, aclimatándose a una infinita variedad de terrenos y conquistando cada nueva frontera. Aunque a menudo son percibidos como agresivos y destructivos las razas con mayor visión de futuro, la mayoría de los humanos simplemente buscan usar el tiempo que se les ha concedido para vivir sus vidas plenamente. Negociadores y asimiladores hábiles, incluso aquellos que caen ante la marcha interminable de la humanidad a menudo son absorbidos, convirtiéndose en nuevos recursos que alimentan la cultura aventurera de la raza.

Los humanos demuestran una gran variedad en su apariencia física, con tonos de piel que van desde tonos oscuros hasta pálidos como la leche y un pelo que recorre la gama del rubio hasta el ébano. También los lugares donde se les puede encontrar varían ampliamente. Colonos y ambiciosos exploradores humanos encuentran su camino en los corazones de los más yermos desiertos o hasta las frías costas de los mares helados, incluso las sofocantes profundidades de la tierra, todos parecen unidos en una búsqueda imposible y eterna para registrar lo que hay más allá del horizonte. La diversidad humana se extiende también a cada campo de estudio a medida que su curiosidad los lleva hacia oportunidades ilimitadas, siempre buscando su dominio.

Aventureros humanos:

Los aventureros humanos se especializan en todos los ámbitos. Su talento y ambición les conducen no sólo a tener éxito, sino a alcanzar la grandeza, fundando legados que duren largo tiempo más allá de su corta esperanza de vida.

Alquimista: a veces rechazados como excéntricos y diletantes de artes peligrosas, las habilidades prácticas de los alquimistas humanos siempre encuentran empleo, aunque a menudo a una distancia segura de sus empleadores.

Bárbaro: desde las húmedas junglas a estepas desoladas, los bárbaros huyen de la sociedad "civilizada", ganando la estima por su dureza, la confianza en el acero y el valor indomable. Incluso en el salvajismo la inventiva de la raza brilla completamente, los que les lleva a menudo a crear y dominar una amplia variedad de toscas pero mortales armas y estilos de lucha.

Bardo: los bardos humanos muestran poca inhibición pero gran alcance artístico. A menudo demuestran una gran curiosidad, recogiendo cuentos e historias, construyendo su leyenda personal mientras cuentan las historias de otros.

Bruja: el deseo humano de dominar el mundo a veces conduce a misteriosos y potencialmente

peligrosos rumbos, como el de la bruja solitaria.

Caballero: los humanos constituyen la columna vertebral de muchas ordenes de caballería, manteniendo el equilibrio de una gentileza aristocrática con la dedicación de servir a su señor y el ideal caballeresco, ganándose la estima de plebeyos y nobleza por igual.

Clérigo: los humanos creen fácilmente en los ideales mas grandes que ellos mismos y acuden a las religiones, grandes y pequeñas. Los humanos a menudo forman conexiones personales con las deidades, que personifican los rasgos y fuerzas que idealizan.

Convocador: modelando la vida y comandando terrores con cada palabra, los convocadores humanos abrazan los poderes de la creación. Los eidolons bajo su mando pueden tener una gran variedad de formas, suelen ser manifestaciones de las esperanzas o pesadillas más oscuras y profundas de sus amos.

Druida: el druidismo es considerado por muchos humanos como una "vieja fe", eterno y que todo lo abarca como el propio mundo. Aunque algunos los rechazan como ermitaños retrasados de pie en el camino del progreso, los druidas a menudo reúnen una cantidad tanto de cauteloso respeto como de miedo desconfiado.

Explorador: los humanos se prueban para vencer a cada tipo de presa, lo que lleva a muchos a convertirse en diestros cazadores y rastreadores de bestias y presas aun más letales. Con el tiempo, muchos exploradores humanos llegan a preferir la compañía de los animales a la de las personas.

Guerrero: los guerreros humanos cubren toda la gama de profesiones, desde vagabundos y soldados a espadachines y luchadores, pero nunca son gente con la que se juega.

Hechicero: con una larga historia de líneas de sangre mezcladas, los humanos demuestran con frecuencia un poder arcano latente. A veces denunciados como monstruos o elogiados como prodigios, los hechiceros deben confiar en su fuerza interior para sobrevivir.

Inquisidor: aunque capaces de la fe y la confianza, los humanos son igualmente susceptibles a la paranoia y la desconfianza, y ordenes completas de inquisidores sobre todo humanos se han ganado la fama (o infamia) a través de sus purgas de criaturas peligrosas y tenaz caza de brujas.

Mago: muchos humanos buscan poder, conocimiento y comprensión en los secretos de la creación, lo que lleva a los magos humanos a buscar antiguos misterios de tradición arcaica y nuevas innovaciones mágicas. Los humanos sobresalen tanto en el dominio de determinadas escuelas de magia como en los estudios más universales.

Monje: anhelando la paz y la disciplina de la perfección, los monjes humanos a menudo están al margen de la sociedad. Mientras muchos admiran a los monjes, solo los más dedicados poseen la claridad y el autocontrol para dominar sus caminos.

Oráculo: los oráculos humanos emplean una variedad de artes de culto para revelar la esencia y las perspectivas del oráculo. Lo que estos agentes videntes pueden emplear en sus extrañas artes varía raramente, a menudo reflejando verdades



misteriosas.

Paladín: los humanos que aspiran a los ideales heroicos, buscando la noble manera de defender a su pueblo, o simplemente aspirando a ideas elevadas de honor y heroísmo, a menudo gravitan en torno a la clase paladín. A pesar de ser a menudo un camino difícil y abnegado, los paladines humanos cargan a la vanguardia de casi cualquier cruzada contra las fuerzas del mal.

Pícaro: ambiciosos, a veces hasta la exageración, los pícaros humanos desafían todos los obstáculos para obtener lo que desean. Ya sea como asesinos sin escrúpulos o apuestos ladrones, muy pocos pueden resistir los engaños y los encantos de estos granujas tan determinados.

Rasgos raciales alternativos:

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales humanos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Ojo para el talento: Los humanos tienen gran intuición para el potencial oculto. Ganan un +2 de bonificador a las tiradas de averiguar intenciones. Además, cuando adquieren un compañero animal, montura vinculada, cohorte o familiar, esta criatura gana un +2 de bonificador a una puntuación de característica a elección del personaje. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de dote gratuita.

Corazón de los campos: Los humanos nacidos en áreas rurales se usan para trabajo duro. Ganan un bonificador igual a la mitad de su nivel de personaje a cualquier habilidad de artesanía o profesión, y una vez por día puede ignorar un efecto que les haría estar fatigados o exhaustos. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de hábil.

Corazón de las calles: Los humanos de ciudades bulliciosas son hábiles con las multitudes. Ganan un +1 de bonificador a las salvaciones de reflejos y un +1 de bonificador por esquiva a la CA cuando están adyacentes al menos a otros dos aliados. Las multitudes no cuentan como terreno difícil para ellos. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de hábil.

Corazón de las tierras salvajes: Los humanos criados en la naturaleza aprenden por el camino difícil que solo los fuertes sobreviven. Ganan un bonificador igual a la mitad de su nivel de personaje a las tiradas de supervivencia. También ganan un +5 de bonificador a las tiradas de constitución para estabilizarse cuando están moribundos y añaden la mitad de su nivel de personaje a su puntuación de constitución cuando determinan los puntos de golpe negativos necesarios para matarlos. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de hábil.

Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, tienen la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los humanos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Alquimista: Añade una fórmula extraída de la lista de alquimista al libro de formulas del personaje. Esta fórmula debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de fórmula mayor que el alquimista pueda crear.

Bárbaro: Añade un +1/2 de bonificador a sentido de las trampas o +1/3 al bonificador del poder de furia superstición.

Bardo: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros de bardo. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que el bardo pueda lanzar.

Bruja: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros de bruja. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que la bruja pueda lanzar.

Caballero: Añade +1/4 al bonificador de estandarte del caballero.

Clérigo: Añade +1 a las tiradas de nivel de lanzador hechas para superar la RC de ajenos.

Convocador: Añade +1 punto de golpe o +1 rango de habilidad al eidolon del convocador.

Druida: Añade +1/2 de bonificador a las tiradas de diplomacia e intimidar para cambiar la actitud de una criatura.

Explorador: Añade +1 punto de golpe o +1 rango de habilidad al compañero animal del explorador. Si el explorador alguna vez reemplaza a su compañero, el nuevo compañero gana esos puntos de golpe o rangos de habilidad de bonificación.

Guerrero: Añade +1 al DMC del guerrero cuando resista a dos maniobras de combate a elección del personaje.

Hechicero: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros de hechicero. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que el hechicero pueda lanzar.

Inquisidor: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros del inquisidor. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que el inquisidor pueda lanzar.

Mago: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros de mago. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que el mago pueda lanzar.

Monje: Añade +1/4 a la reserva de ki del monje.

Oráculo: Añade un conjuro conocido de la lista de conjuros del oráculo. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del nivel de conjuro mayor que el oráculo pueda lanzar.

Paladín: Añade +1 a la resistencia a la energía del paladín en una clase de energía (máximo +10).

Pícaro: El humano gana +1/6 de un nuevo talento de pícaro.

Fuente: "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG". (<http://rolroyce.com/>).

MEDIANOS DE GOLARION (HALFLINGS):

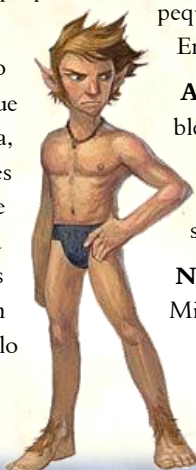
Optimistas y alegres por naturaleza, bendecidos con una suerte enorme, y empujados por una poderosa ansia viajera, los medianos compensan su corta estatura con una gran abundancia de valor y de curiosidad. A la vez excitables y de trato fácil, a los medianos les gusta mantener la calma y tener la vista puesta en la oportunidad, y no son tan dados como algunas de las razas más volátiles a estallidos violentos o emocionales. Incluso en las fauces de la catástrofe, un mediano casi nunca pierde el sentido del humor.

Los medianos son oportunistas inveterados. Incapaces de defenderse físicamente de los rigores del mundo, saben cuándo plegarse con el viento, y cuándo esconderse. Y sin embargo, la curiosidad de un mediano a menudo supera su sentido común, lo que le lleva a decisiones poco meditadas, y a escapatorias por los pelos.

Aunque su curiosidad les empuja a viajar y buscar nuevos lugares y experiencias, los medianos poseen un fuerte sentido de la casa y el hogar, y a menudo gastan por encima de sus medios para aumentar las comodidades de la vida hogareña.

Descripción física: los medianos alcanzan como máximo la humilde altura de 3 pies (go cm). Prefieren ir descalzos, lo que lleva a que las plantas de sus pies sean callosas. Matas de cabello grueso y rizado caldean la parte superior de sus pies anchos y bronceados. Su piel tiende hacia un color almendra, y su cabello hacia tonos claros de marrón. Las orejas de un mediano son puntiagudas, pero proporcionalmente no mucho más grandes que las de un humano.

Sociedad: los medianos no reclaman ninguna tierra como origen de su cultura, ni controlan asentamientos mayores que asambleas rurales de pueblos libres. Con mayor frecuencia, habitan a las rodillas de sus primos humanos en ciudades humanas, ganándose la vida como pueden, de las migajas de las sociedades más grandes. Muchos medianos llevan una vida perfectamente fructífera a la sombra de sus vecinos mayores, mientras que otros prefieren vidas más nómadas en el camino, viajando por el mundo y experimentando todo lo que éste tiene que ofrecerles.



Relaciones: un mediano típico se enorgullece de su capacidad para pasar desapercibido a las demás razas, y es precisamente este rasgo el que permite a tantos medianos alcanzar la excelencia en los trucos y en el latrocinio. Por ello, la mayoría de medianos, sabiendo bien la visión estereotipada que otras razas tienen de ellos, se toman muchos molestias en ser amistosos y abiertos con las razas mayores cuando no intentan pasar desapercibidos. Se llevan bastante bien con los gnomos, aunque la mayoría de los medianos contemplan a estas excéntricas criaturas con una buena dosis de cautela. Los medianos coexisten bien con los humanos por regla general, pero como quiera que algunas de las sociedades humanas más agresivas valoran a los medianos como esclavos, estos intentan no mostrarse demasiado complacientes cuando tienen tratos con ellas. Los medianos respetan a los elfos y a los enanos, pero estas razas suelen vivir en regiones remotas, lejos de las comodidades de la civilización de las que los medianos disfrutan, lo que limita las oportunidades de interactuar. Sólo los semiorcos son generalmente evitados por los medianos, puesto que su gran tamaño y su violenta naturaleza son demasiado intimidatorios para la mayoría de ellos.

Alineamiento y religión: los medianos son leales a sus amigos y a su familia, pero como viven en un mundo dominado por razas el doble de altas que ellos, han llegado a acostumbrarse a que a veces es necesario rebuscar entre las sobras o depender de la caridad para sobrevivir. Como resultado, la mayoría de medianos son neutrales. Los medianos favorecen a dioses que animan a las comunidades pequeñas y fuertemente entrelazadas, ya sea para bien (como Erastil), o para mal (como Norgorber).

Aventureros: su inherente buena suerte, aunada a su insaciable ansia viajera, hace que los medianos sean ideales para la vida del aventurero. Otros vagabundos de parecido carácter tienden a unirse a la curiosa raza, en espera de que parte de su mística suerte se les pegue.

Nombres de varón: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Nombres de mujer: Anafá, Bellis, Etune, Filiu, \ Lissa,

Rasgos raciales de los medianos de Golarion:

+2 a Destreza, +2 a Carisma, -2 a Fuerza: los medianos son ágiles y de voluntad fuerte, pero su reducida talla hace que sean más débiles que otras razas.

Pequeño: los medianos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA, un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra las maniobras de combate, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo.

Velocidad lenta: los medianos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m).

Sin miedo: los medianos obtienen un bonificador +2 racial a todas las tiradas de salvación contra miedo, que se apila con el concedido por la suerte del mediano.

Suerte del mediano: los medianos obtienen un bonificador +1 racial a todas las tiradas de salvación.

Sentidos agudos: los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Pies firmes: los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Acrobacias y de Trepar.

Familiaridad con las armas: los medianos son competentes con las hondas, y tratan cualquier arma con la palabra 'mediano' en el nombre como un arma marcial.

Idiomas: los medianos empiezan el juego hablando común y mediano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: elfo, enano, gnomo, y goblin (trasgoide).

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

Marra, Rillka, Sistra.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS MEDIANOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

A menudo pasados por alto debido a su diminuta estatura, los medianos tienen una habilidad increíble para colarse sin problemas en el gran relato del mundo a su alrededor. Rápidos, hábiles y de fuerte voluntad, se mezclan en las sociedades de otras razas donde se hacen rápidamente indispensables. Aunque a veces están estereotipados como fisgones y ladrones por otras razas (y con cantidad de ejemplos para respaldar esas alegaciones), los medianos por lo general no son ni una ni otra cosa. Más bien, la mayoría de los medianos son adaptables y despreocupados, aunque su curiosidad a veces los mete en problemas, la mayoría de los medianos se enfrentan a la adversidad con una tenacidad y coraje que desafía su pequeña estatura.

Los medianos raramente viven en comunidades aisladas, pero su parentesco cultural con otros medianos (y en un grado menor con los gnomos) crea una conexión tácita entre aquellos que saben lo que es ser tan pequeños e ignorados en un mundo lleno de criaturas más grandes.

Los medianos que optan por convertirse en aventureros suelen favorecer las armas y armaduras ligeras que acompañan su destreza natural, enfatizando en una variedad de habilidades para estar listo para cualquier ocasión. Aunque rara vez buscan pelea, su insaciable curiosidad a menudo les lleva a vagar por todas partes, y algunas veces, directamente al peligro.

Aventureros Medianos:

Alquimista: La curiosidad natural de los medianos les lleva a experimentar, y pocas clases refuerzan esta tendencia tanto como la del alquimista, donde los nuevos y cada vez más incendiarios (a veces literalmente) descubrimientos siempre están a la vuelta de la esquina.

Bárbaro: Aunque las razas mayores podrían reírse de la idea de un mediano bárbaro, pocos lo hacen en su cara. Aunque más débil que otros muchos bárbaros, el furia pura de un mediano furioso puede tomar a muchos oponentes desprevenidos.

Bardo: A los medianos les encanta cantar, bailar y celebrar, y sus bardos son artistas magistrales con el sentido común. Aunque a veces trabajan en salones principales y grandes teatros, a los bardos medianos es mucho más probable encontrarlos en los caminos dando rienda suelta a su pasión por los viajes, llevando alegría y diversión a un público nuevo cada día.

Bruja: Aunque los medianos tienen una reputación de inocente ingenuidad, también tienden a acumular secretos, y algunos siguen este rumbo hasta la supersticiosa llamada de la bruja, convirtiéndose en una mujer sabia,

herbolaria y enloquecida buscadora de saber.

Caballero: Los medianos pueden ser demasiado pequeños para dominar con eficacia la equitación, pero a lomos de un pony, un perro de monta o una montura más exótica, un caballero mediano puede volver las burlas de sus rivales sobre ellos mismos, dirigiendo a soldados al combate con absoluta valentía e inspirando grandes hazañas con su habilidad y dedicación.

Clérigo: Los medianos tienen una fidelidad permanente los unos con los otros, y esta devoción se traslada a sus dioses. Su buen humor, curiosidad y capacidad para integrarse en nuevas sociedades con facilidad los hacen misioneros naturales.

Convocador: Los medianos son infinitamente curiosos y algunos buscan el camino del convocador para explorar las múltiples formas posibles que puede tomar la vida mágica. Sus eidolons generalmente son extravagantes en sus colores, con apariencias tan salvajes como la imaginación de sus convocadores y algunas veces usados como monturas.

Druida: Aunque los medianos tienen a apreciar las sutilezas de la civilización, algunos druidas medianos encuentran consuelo e iluminación en habitats salvajes, y otros se alían con animales ya presentes en las ciudades.

Explorador: Los medianos quizás no se les conozca por cazar, pero solo debido a su gran habilidad esto es pasado por alto pero solo por aquellos que no son capaces de superar sus prejuicios. Los exploradores medianos son expertos en abatir caza tanto grande como pequeña, mezclándose en los entornos salvajes tan fácilmente como sus hermanos en el paisaje urbano, o usando su perspicacia táctica en conjunción con sus compañeros animales de confianza (que a veces también actúan como sus corceles).

Guerrero: Los medianos suelen ser menos sanguinarios que otras razas, con todo todavía comprenden y aprecian el valor de un guerrero entrenado capaz de defender a sus familias.

Hechicero: Los hechiceros medianos a menudo mantienen sus habilidades mágicas ocultas hasta que son necesarias, lo mejor para coger a sus oponentes por sorpresa y a menudo prefiriendo hechizos para mejorar su natural persuasión o enormes evocaciones que hacen que su pequeño tamaño parezca irrelevante.

Inquisidor: Con su capacidad para mezclarse con el paisaje y espiar sin ser visto, los medianos recogen información clandestina con bastante facilidad y esto combinado con su curiosidad los hace inquisidores perfectos, especialmente adaptados a investigar a otras razas.

Mago: Los magos medianos a menudo buscan secretos arcanos por una combinación de curiosidad y deseo de situarse por encima de su talla física, y forzar a otras razas a prestarles atención. Como resultado, tienden a preferir los conjuros llamativos y las flagrantes muestras de poder.

Monje: Muchos medianos buscan la simple vida de devoción y dedicación que es el camino del monje. Con su apariencia placida y aparentemente inofensiva y su dedicación al trabajo duro, los monjes se mezclan a la perfección en las comunidades de medianos, aunque muchos asaltantes han aprendido su error después de



atacar a un mediano desarmado.

Oráculo: Aunque los oráculos son raros entre la mayoría de las razas, en los lugares donde los medianos son oprimidos o esclavizados, los oráculos se vuelven más comunes, actuando como los centros secretos espirituales de una comunidad cuando la libertad de culto o la organización están prohibidas. Los medianos oráculos a menudo veneran a los espíritus de la tierra, la naturaleza o incluso héroes del pasado.

Paladín: Dado el alto valor que le dan a la comunidad y al hogar, muchos medianos aspiran ser paladines. Los enemigos que no los toman en serio pronto aprenden su error ya que estos firmes cruzados desatan la furia de los cielos sobre los que motivan el mal.

Picaro: Los picaros son el estereotipo de aventureros medianos, haciendo su camino como jocosos narradores, astutos ladrones y saltadores de caminos. Con su paso ligero y hábiles manos, son ladrones y carteristas naturales, hecho que no pasa por alto por sus detractores.

Rasgos raciales alternativos:

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales medianos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Cobarde: Mientras que la mayoría de los medianos son valientes, algunos son asustadizos, haciéndolos particularmente vigilantes. Los medianos con este rasgo racial ganan un +1 a las tiradas de iniciativa y un +1 a las tiradas de ataque cuando flanquean. Sufren un -2 de penalización a las salvaciones de miedo y no ganan beneficios de bonificadores de moral a las salvaciones de miedo. Cuando les afecta un efecto de miedo, su velocidad base aumenta en 2 casillas y ganan un +1 de bonificador de esquiva a la CA. Este rasgo racial reemplaza los rasgos valientes y suerte de los medianos.

Golpe bajo: Algunos medianos entrenan ampliamente como atacar a criaturas mayores. Los medianos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de confirmación de golpe crítico contra oponentes mayores que ellos. Este rasgo racial reemplaza al rasgo sentidos agudizados.

Jinete: Algunos medianos se especializan en el combate montado. Los medianos con este rasgo racial ganan un +2 de bonificador a las tiradas de trato con animales y montar. Este rasgo racial reemplaza el rasgo pies firmes.

Sentido práctico: Los medianos se basan en el trabajo duro y el sentido común. Los medianos con este rasgo racial ganan un +2 de bonificador a cualquier tirada de Artesanía o Profesión (o cualquier habilidad de Artesanía u Profesión), así como a las tiradas de averiguar intenciones y salvaciones contra ilusiones. Este rasgo racial reemplaza a los rasgos valientes y pies firmes.

Tan rápido como las sombras: Los medianos poseen un sigilo increíble incluso mientras se mueven a través de áreas obstruidas. Los medianos con este rasgo racial reducen la penalización por usar sigilo mientras se mueven en 5, y reducen la penalización a la tirada de sigilo por atacar desde un escondite en 10. Este rasgo racial reemplaza al rasgo pies firmes.

Bajo los pies: Los medianos deben entrenar duro para luchar con eficacia con oponentes mayores. Los medianos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador de esquiva a la CA contra enemigos mayores que ellos y un +1 de bonificador a las tiradas de salvación de reflejos para evitar ataques de pisotear. Este rasgo racial reemplaza al rasgo suerte de los medianos.

Inquietud viajera: A los medianos les encanta viajar y trazar mapas. Los medianos con este rasgo racial reciben un +2 de bonificador a las tiradas de saber (geografía) y supervivencia. Cuando lanzan conjuros o usan aptitudes que proporcionan o mejoran el movimiento, los medianos tratan su nivel de lanzador como un nivel mayor del normal. Este rasgo racial reemplaza los rasgos valientes y suerte de los medianos.

Hondero de guerra: Los medianos son expertos en el uso de la honda. Los medianos con este rasgo racial pueden recargar una honda como acción gratuita. Recargar una honda todavía requiere dos manos y provoca ataques de oportunidad. Este rasgo racial reemplaza el rasgo pies firmes.

Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, tienen la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los medianos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Bardo: Añade +1/2 a las tiradas de engañar para pasar mensajes secretos, +1/2 a las tiradas de diplomacia para reunir información y +1/2 a las tiradas de disfrazarse para parecer un elfo, medio elfo o niño humano.

Clérigo: Elige un poder de dominio proporcionado a primer nivel que sea usable normalmente durante un número de veces al día igual a 3 + el modificador de sabiduría del clérigo. El clérigo añade 1/2 al número de usos por día de este poder de dominio.

Convocador: Añade +1 rango de habilidad al eidolon del convocador.

Explorador: Añade +1/3 de bonificador de esquiva a la CA contra los enemigos predilectos de los medianos.

Guerrero: Añade +1 al DMC del guerrero cuando resista una presa o inmovilización.

Monje: Añade +1 al DMC del monje cuando resista una presa y +1/2 al número de intentos de aturdir que puede intentar por día.

Paladín: Añade +1/2 de puntos de golpe a la habilidad de imponer las manos del paladín (tanto para curar como para dañar).

Picaro: Elije un arma de la siguiente lista: honda, daño o cualquier arma con "mediano" en su nombre. Añade un +1/2 de bonificador de circunstancia a las tiradas de confirmación de golpes críticos con este arma (+4 de bonificador máximo). Este bonificador no se apila con soltura con los críticos.

Fuente: "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG". (<http://rolroyce.com/>).

SEMIELFOS DE GOLARION (HALF-ELVES):

Los elfos han atraído desde siempre los ojos codiciosos de las demás razas. Su generoso ciclo vital, su afinidad por la magia, y su gracia inherente, contribuyen a la admiración o a la envidia más amarga de sus vecinos. Sin embargo, de todos sus rasgos, el que más atrae a sus asociados humanos es el de la belleza. Desde que ambas razas entraron en contacto por vez primera, los humanos han tenido a los elfos como un modelo de perfección física, viendo en el Pueblo gentil versiones idealizadas de sí mismos. Por su parte, muchos elfos encuentran atractivos a los humanos a pesar de sus costumbres comparativamente bárbaras, atraídos por la pasión y el ímpetu con el que los miembros de la raza más joven viven sus cortas vidas.

A veces, esta atracción mutua conduce a relaciones románticas. Aunque por lo general de corta duración, incluso para los estándares humanos, estos escarceos suelen llevar al nacimiento de semielfos, una raza derivada de dos culturas, pero heredera de ninguna. Los semielfos pueden procrear entre sí, pero incluso estos semielfos de 'sangre pura' tienden a ser considerados como bastardos, tanto por los humanos como por los elfos.

Descripción física: los semielfos son más altos que los humanos pero menos que los elfos. Heredan la complexión delgada y los rasgos agraciados de su linaje élfico, pero el color de su piel viene dictado por su lado humano. Si bien retienen las orejas puntiagudas de los elfos, las suyas son más redondeadas y menos pronunciadas. Los ojos de un semielfo, que se parecen a los de los humanos, tienden a un espectro de colores exóticos, que van desde el ámbar o el violeta hasta el verde esmeralda y el azul oscuro.

Sociedad: la falta de un país y de una cultura unificados obligan a los semielfos a ser versátiles, y capaces de adaptarse a casi cualquier entorno. Si bien a menudo son atractivos para ambas razas por las mismas razones que sus padres, los semielfos raramente encajan con los humanos ni con los elfos, puesto que cada raza ve en ellos demasiadas pruebas de la otra. Esta falta de aceptación pesa mucho sobre la mayoría de semielfos, y sin

embargo hay otros que se ven reforzados por su estatus único, teniendo su falta de una cultura formalizada como lo último en libertad. Como resultado, los semielfos son increíblemente adaptables, y capaces de ajustar sus talentos y sus esquemas mentales a cualesquiera sociedades en las que se encuentren.

Relaciones: un semielfo entiende la soledad, y sabe que el carácter a menudo es menos producto de la raza que de la experiencia vital. Por ello, los semielfos están a menudo abiertos a amistades y alianzas con otras razas, y son menos dados a confiar en las primeras impresiones cuando se forman una opinión sobre gente a la que acaban de conocer.

Alineamiento y religión: el aislamiento de los semielfos influye fuertemente sus caracteres y filosofías. La crueldad no les es natural, ni lo es mezclarse con la sociedad o doblegarse a sus convenciones; como resultado, la mayoría de los semielfos son caóticos buenos. La falta de una cultura unificada por parte de los semielfos hace menos probable que se vuelvan hacia la religión, pero quienes lo hacen suelen seguir las creencias comunes de su tierra natal.

Aventureros: los semielfos tienden a ser itinerantes, vagabundeando por la tierra en busca de un lugar al que poder llamar finalmente hogar. El deseo de probarse a sí mismos ante la comunidad, y de establecer una identidad personal o incluso un legado, conducen a muchos aventureros semielfos a vidas valerosas.

Nombres de varón: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Selyel, Zirul.

Nombres de mujer: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyanna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los semielfos de Golarion:

+2 a una puntuación de característica: los personajes semielfos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje para representar su variada naturaleza.

Mediano: los semielfos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los semielfos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Visión en la penumbra: los semielfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue (consulta el Capítulo 7).

Adaptabilidad: los semielfos obtienen Soltura con una habilidad como dote adicional a 1^{er} nivel.

Sangre élfica: los semielfos cuentan a la vez como humanos y como elfos para cualquier efecto relacionado con la raza.

Inmunidades élficas: los semielfos son inmunes a los efectos del sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar.

Sentidos agudos: los semielfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Multitalento: los semielfos escogen dos clases favoritas a 1^{er} nivel y obtienen +1 punto de golpe o +1 punto de habilidad cada vez que suben un nivel en cualquiera de dichas clases. Consulta el Capítulo 3 para más información sobre las clases favoritas.

Idiomas: los semielfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que deseen (excepto idiomas secretos como el druídico).

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS SEMIELFOS DE GOLARION ("GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR"):

Los semielfos son los huérfanos ideales de la sociedad, a la vez carismáticos y apasionados, pero nunca se sienten en su hogar en ninguna parte. Muchos semielfos se lanzan a carreras sociales rápidamente, aunque a menudo tienen dificultades para seguir un único camino. Otros buscan la realización en búsquedas espirituales o afinando su talento mágico innato; finalmente, otros se rinden y se resignan a vidas de aislamiento en la naturaleza o la misantropía, viviendo el día a día a costa de los demás.

Los semielfos varían en apariencia tanto como sus parientes humanos y elfos, abarcando cualquier color de cabello, ojos y piel imaginables, aunque también poseen un atractivo elegante sin esfuerzo. Los talentos únicos de los semielfos también varían enormemente dependiendo de su educación, la naturaleza de su línea de sangre, la fuerza de su psique y su relación con su naturaleza dual. Algunos semielfos poseen rasgos raciales distintos de lo habitual para su raza. Aunque bien representados entre las filas de los aventureros y otros nómadas, los semielfos son rarezas en la mayor parte de las zonas del mundo, ya que la confraternización entre humanos y elfos normalmente lleva a sentimientos de consternación en ambas razas más que hacia el romance. Mientras que algunos semielfos se sienten apreciados de familiar inusuales pero felices, esto rara vez es la norma. Más a menudo, son rechazados o se ven como la encarnación de una gran vergüenza. Y aunque muchos poseen pasados oscuros, esas dificultades les dan una preparación para vidas llenas de desafíos y aventuras que pocos miembros de razas más unidas podrían llegar a tener.

Aventureros semielfos:

Los aventureros semielfos a menudo se especializan en clases sociales o eligen multiclase, interesándose en varias carreras ya que tratan de encontrar la combinación perfecta para adaptarse a su personalidad polifacética.

Alquimista: los semielfos son curiosos aficionados y muchos emprenden un estudio al menos parcial de la alquimia, a menudo mostrando una gran habilidad en la mezcla y reparto de elementos volátiles.

Bárbaro: los semielfos bárbaros normalmente provienen de las sociedades de los violentos padres. Mientras que muchos dejan sus culturas para escapar de sus diferencias, otros defienden brutalmente a su pueblo, siempre tratando de demostrar su valía.

Bardo: muchos semielfos gravitan en torno a la clase bardo, ya que une su encanto natural y adaptabilidad social, a menudo con la adulación de los demás.

Bruja: ya sea por resentimiento o deseo de un mayor poder mágico, los semielfos se encuentran como expertos blandiendo el poder de brujas como otras

formas de magia. Muchos adoptan familiares heridos o de otro modo distintivos, a menudo criaturas consideradas marginadas por derecho propio.

Caballero: los caballeros semielfos toman las artes de la guerra y las suavizan con elegancia y finura. El camino del caballero les da un código a seguir y un maestro para servir y ganar honor y autoestima, aunque los elfos y humanos por igual les vean como aspirantes o intrusos dentro de sus órdenes militares.

Clérigo: los semielfos a menudo se sienten desconectados de las religiones elfas o humanas, pero muchos siguen optando por seguir una llamada divina que proporcione un contexto cómodo en el que relacionarse con otras razas en una fe común, o simplemente para una conexión con lo divino inherente que hace que las incertidumbres con otros mortales tenga poca importancia.

Convocador: algunos semielfos tienen una curiosa fascinación con la idea de moldear y dar forma a la vida, la mente, el cuerpo y el alma. Muchos incluso tratan de crear sus eidolons como seres idealizados, ya sea como criaturas de rara belleza o terrores que nublan la mente.

Druida: los semielfos seguros de su lugar en la sociedad civilizada la abandonan por completo por la implícita armonía del mundo natural. Aceptando la conexión con la inherente naturaleza de su sangre elfa, muchos encuentran una tranquilidad en los entornos salvajes que ninguna sociedad puede ofrecer.

Explorador: los semielfos frustrados por la sociedad común a menudo se refugian en la naturaleza, desarrollando un estrecho vínculo con animales y los previsibles cambios de la naturaleza.

Guerrero: los guerreros semielfos son relativamente comunes, ya que la dura simplicidad del campo de batalla tiene un gran atractivo para aquellos que están cansados de la conciliación de su naturaleza dividida. Los variados gustos y habilidades de los semielfos a menudo los hacen dueños de una deslumbrante variedad de armas.

Hechicero: la magia fluye en la sangre de cada semielfo, a menudo se manifiesta como líneas de sangre arcánicas o fatas, aunque otras fuentes de poder hechicero se presentan a menudo. Independientemente de las fuentes de su magia, los semielfos rápidamente dominan sus dones heredados.

Inquisidor: frente a su propia agitación interna, los semielfos inquisidores poseen aguzadas percepciones de las mentes de otros y conocimiento del equilibrio entre la vida y la muerte.

Mago: muchos semielfos heredan talentos mágicos de su linaje, encontrando tanto consuelo como respeto en el dominio de lo arcano. Si bien todas las escuelas de magia están abiertas para ellos, muchos gravitan hacia conjuros de poder explosivo, los que les ocultan en el misterio o que de otra forma les ayuda a manipular el mundo que les rodea.

Monje: los semielfos que consiguen la paz con su herencia mixta encarnan la quietud de la mente y la iluminación de la meditación del camino del monje. Muchos aprenden a adoptar tanto técnicas marciales humanas como elfas en mortales nuevas escuelas de



bate.

Oráculo: los semielfos tienden a vivir en el ahora, extrayendo las visiones del oráculo de susurros en el aire, el movimiento de las estrellas y los remolinos imperceptibles en las calles llenas de gente, o incluso las antiguas voces en su sangre.

Paladín: ya sea dedicado a una deidad de su padre humano, su padre elfo o cualquier otra que decida adoptar, los paladines semielfos asumen la tutela de su dios con celo y gracia. A menudo, entre tales ordenes sagradas, los semielfos encuentran la paz y camarería que de otra manera se les negaría.

Pícaro: muchos semielfos sobresalen en las artes de la picaresca, estudiando a la gente y sus hábitos y aprendiendo a sacar provechos de los soberbios o descuidados.

Rasgos raciales alternativos:

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales semielfos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Armas ancestrales: Algunos semielfos reciben entrenamiento en un arma inusual. Los semielfos con este rasgo racial reciben competencia con arma exótica o competencia con arma marcial con un arma como dote gratuita a nivel 1. Este rasgo racial reemplaza el rasgo de adaptabilidad.

Entrenamiento arcano: Los semielfos ocasionalmente buscan tutoría para ayudarles a dominar la magia en su sangre. Los semielfos con este rasgo racial solo tienen una clase predilecta y debe ser de una clase lanzadora de conjuros arcanos. Pueden usar objetos desencadenantes de conjuros y de finalización de conjuros para su clase predilecta como si fueran 1 nivel mayor (o como un personaje de nivel 1 si no tiene niveles en esta clase). Este rasgo racial reemplaza el rasgo de múltiples talentos.

Mentalidad doble: La ascendencia mixta de algunos semielfos les hacen resistentes a los ataques mentales. Los semielfos con este rasgo racial consiguen un +2 de bonificador a todas las TS de voluntad. Este rasgo racial reemplaza el rasgo racial de adaptabilidad.

Integrado: Muchos semielfos son expertos en el arte de integrarse en una comunidad como si fueran nativos. Los semielfos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de engañar, disfrazarse y conocimiento (local). Este rasgo racial reemplaza el rasgo de adaptabilidad.

Sociable: Los semielfos son expertos encantando a otros y recuperándose de pasos en falso. Si los semielfos con este rasgo racial intentan cambiar la actitud de una criatura con una tirada de diplomacia y fallan por 5 o mas, pueden intentar influenciar a la criatura una segunda vez incluso si no han pasado 24 horas. Este rasgo racial reemplaza el rasgo de adaptabilidad.

Hijo del agua: Algunos semielfos nacen de elfos adaptados a la vida en o cerca del agua. Estos semielfos ganan un +4 de bonificador racial a las tiradas de nadar, siempre pueden elegir 10 mientras nadan y pueden elegir acuano como idioma gratuito. Este rasgo racial reemplaza los rasgos de adaptabilidad y múltiples talentos.

Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, tienen la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los semielfos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Bardo: Añade 1 al numero total de asaltos por día de interpretaciones de bardo del semielfo.

Bruja: Añade un conjuro de la lista de conjuros de la bruja a su familiar. Este conjuro debe ser al menos de un nivel por debajo del conjuro de mayor nivel que pueda lanzar. Si la bruja alguna vez reemplaza su familiar, el nuevo familiar conoce estos conjuros adicionales.

Convocador: Añade +1/4 a la reserva de evolución del eidolon.

Druida: Selecciona un poder de dominio de clérigo a nivel 1 que normalmente se pueda usar un número de veces al día igual a 3 + el modificador de sabiduría del druida. El druida suma +1/2 al número de usos al día a ese poder de dominio. Para los druidas semielfos cuya naturaleza les una a un compañero animal, añaden +1 rango de habilidad al compañero animal. Si el semielfo reemplaza a su compañero animal, el nuevo compañero gana estos rangos de habilidad.

Explorador: Añade +1 rango de habilidad al compañero animal del explorador. Si el semielfo alguna vez reemplaza su compañero, el nuevo compañero gana estos rangos de habilidad.

Guerrero: Añade +1 al DMC del guerrero cuando resista un desarme o arrollar.

Pícaro: Añade +1/2 de bonificación a las tiradas de engañar para fingir y a las tiradas de diplomacia para reunir información.

Fuente: "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG". (<http://rolroyce.com/>).

SEMIORCOS DE GOLARION (HALF-ORCS):

Los semiorcos son monstruosidades, cuyo trágico nacimiento es el resultado de la perversión y la violencia, o por lo menos así es como las demás razas les ven. Es cierto que los semiorcos raramente son el resultado de uniones en las que el amor está de por medio, y como resultado se suelen ver obligados a crecer de forma rápida y dura, luchando constantemente en busca de protección, o para hacerse un nombre por sí mismos. Temidos, motivo de desconfianza, y objeto de desprecio, los semiorcos consiguen sorprender de forma consistente a sus detractores con grandes gestas y una sabiduría inesperada, aunque a veces es más fácil aporrear cabezas.

Descripción física: ambos géneros de semiorco miden entre 6 y 7 pies de altura (entre 1,80 y 2,10 m) con complexiones recias, y piel verdosa o grisácea. Los caninos a menudo les crecen lo suficiente como para sobresalirles de la boca, y éstos 'colmillos', combinados con un entrecejo pronunciado y unas orejas ligeramente puntiagudas, les proporcionan una apariencia notoriamente bestial. Si bien los semiorcos pueden ser impresionantes, pocos les describen como agradados.

Sociedad: a diferencia de los semielfos, en los que por lo menos parte de la discriminación social surge de los celos o de la atracción, los semiorcos se llevan lo peor de ambos mundos: físicamente más débiles que sus congéneres orcos, tienden a ser temidos o directamente atacados por las legiones de humanos que no se preocupan por la diferencia que hay entre los orcos auténticos y los mestizos. Sin embargo, y aunque no sean estrictamente aceptados, los semiorcos de las sociedades civilizadas tienden a ser valorados por su capacidad marcial, y se sabe que los líderes orcos han procurado propagarlos de forma intencional, puesto que los mestizos saben compensar de forma regular su falta de fuerza física con una astucia y una agresividad incrementadas, lo que les convierte en caudillos naturales y consejeros estratégicos.

Relaciones: toda una vida de persecución convierte al semiorco típico en precavido y rápido en irritarse, y sin

embargo quienes atraviesan su salvaje exterior podrían encontrar un núcleo de empatía bien escondido. Los elfos y los enanos tienden a ser los que menos aceptan a los semiorcos, viendo en ellos un parecido demasiado grande con sus enemigos raciales, pero las otras razas tampoco son mucho más comprensivas. Las sociedades humanas que tienen pocos problemas con los orcos tienden a ser las más acomodaticias, y allí los semiorcos trabajan de forma natural como mercenarios y como matones.

Alineamiento y religión: obligados a vivir, o bien entre los brutales orcos, o bien como exiliados solitarios en las tierras civilizadas, la mayoría de los semiorcos son amargos, violentos, y reclusivos. El mal les llega con facilidad, pero no son malignos por naturaleza sino que la mayoría son caóticos neutrales, habiendo aprendido por experiencia que no hay razón alguna para hacer nada sino lo que les beneficia de forma directa. Cuando se molestan en adorar a los dioses, intentan favorecer a dioses que promueven la guerra o la fuerza individual, como Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu y Rovagug.

Aventureros: fuertemente independientes, muchos semiorcos adoptan la vida del aventurero por necesidad, buscando escapar de su doloroso pasado, o mejorar su posición gracias a la fuerza de las armas. Otros, más optimistas o desesperados por la aceptación, adoptan el manto del cruzado para demostrar su valor al mundo.

Nombres de varón: Ausk, Davor, Hakak, Kiziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Nombres de mujer: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Trevaga, Zeljka.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los semiorcos de Golarion:

+2 a una puntuación de característica: los personajes semiorcos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.

Mediano: los semiorcos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los semiorcos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Visión en la oscuridad: los semiorcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (18 m).

Intimidante: los semiorcos obtienen un bonificador +2 racial a sus pruebas de Intimidar debido a su terrible naturaleza.

Sangre orca: los semiorcos cuentan a la vez como humanos y como orcos para cualquier efecto relacionado con la raza.

Ferocidad orca: 1 vez al día, si un semiorco queda reducido a menos de 0 puntos de golpe pero no resulta muerto, puede luchar durante 1 asalto más como si estuviera incapacitado. Al final de su siguiente turno, a menos que se le lleve por encima de los 0 puntos de golpe, queda inconsciente de inmediato y empieza a morir.

Familiaridad con las armas: los semiorcos son competentes con las grandes hachas y los alfanjes, y tratan cualquier arma con la palabra 'orco' en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los semiorcos empiezan el juego hablando común y orco. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: abisal, dracónico, gigante, gnoll, y goblin.

Fuente: "Manual de Reglas Básicas; Pathfinder RPG".

RASGOS RACIALES ALTERNATIVOS PARA LOS SEMIORCOS DE GOLARION (‘‘GUÍA AVANZADA DEL JUGADOR’’):

Los semiorcos a menudo viven en los límites de la sociedad. De apariencia bestial y tradicionalmente temidos por aquellos no orcos que se encuentran, los semiorcos tienden a ser tenaces y obligados a probar su valía. Algunos tienen esperanzas en demostrar que son distintos de sus brutales parientes orcos, luchando para encontrar lo mejor de su naturaleza, mientras que otros abrazan su monstruosa herencia, convirtiéndose en terroríficos ejemplos de ferocidad en combate. De uno u otro modo, casi todos los semiorcos ansían el respeto, ya sea este obtenido libremente o por la fuerza.

Llamados mestizos por los humanos y alfeñiques por los orcos, los semiorcos llevan la amargura en su interior desde su nacimiento, así como la ardiente voluntad de resistir y triunfar. Con su fuerza física y su tamaño, los semiorcos representan el poder primario en bruto, si ese poder se usa para el bien o para el mal depende de cada individuo.

Aventureros semiorcos:

Debido a su potente complexión, los semiorcos son especialmente adecuados para las clases marciales, ya sea como bárbaros blandiendo hachas, soldados con cicatrices de batalla o asesinos de ojos fríos, e incluso los de clases mágicas generalmente no les es ajeno el derramamiento de sangre.

Alquimista: mientras que los semiorcos criados por sus parientes monstruosos raramente son estudiosos, un sorprendente número toman la disciplina de la alquimia, saboreando el potencial destructivo de sus bombas, venenos y mutágenos.

Bárbaro: los semiorcos bárbaros son campeones legendarios, máquinas de combate imparables que cimentan la mortífera reputación de su clase por todo el mundo (para bien o para mal). Su hambre de batalla y su capacidad para aprovechar la furia bestial de su herencia orca es todo lo que necesita para ganarse un lugar en la mayoría de los grupos aventureros.

Bardo: los semiorcos que tratan de superar los prejuicios raciales entre razas civilizadas a veces persiguen la actuación, diplomacia y aprendizaje como un medio para elevar no solo su propia disposición gentil sino también la reputación de otros semiorcos en la comunidad y sociedad.

Caballero: mientras que los semiorcos se enfrentan a menudo a los prejuicios cuando se trata de ser aceptado en las casas nobles humanas y las ordenes de caballeros, su estatura física y aptitud en combate a veces fuerza a los que les niegan la entrada a reconsiderar sus puntos de vista. En la sociedad orca, los caballeros frecuentemente actúan como abanderados de los señores de la guerra.

Clérigo: los semiorcos clérigos a menudo son los líderes espirituales de sus

comunidades, reduciendo la brecha entre los vivos y los muertos y tan dispuestos a imponer castigo divino y conquista como a alimentar y curar.

Druida: los semiorcos druidas a menudo ven el mundo natural como una fuente de energía salvaje, aprovechando la fuerza destructiva de las tormentas y los depredadores. Muchos de ellos asumen el druidismo como parias de la sociedad humanoide, encontrando la paz y aceptación entre las bestias del campo.

Guerrero: muchos semiorcos son seleccionados para el entrenamiento marcial debido a su tamaño y aspecto intimidante. Mientras que muchas otras razas asumen que todos los combatientes semiorcos utilizan el grito a la carga del bárbaro, de hecho muchos prefieren la disciplina, precisión y versatilidad del arte de la guerra estudiado del guerrero.

Inquisidor: resultando intimidantes para muchas razas, los semiorcos son inquisidores naturales, actuando como guardaespaldas, organizadores o ejecutores penales, y cazadores de monstruos (a veces incluso actuando en contra de sus parientes orcos).

Monje: la mayoría de los monjes semiorcos aprenden sus habilidades de humanos, ya que la disciplina es rara en la sociedad orca. Algunos tratan de superar su naturaleza bestial con un equilibrio perfecto entre equilibrio y control, otros simplemente para acabar con sus enemigos con sus propias manos.

Oráculo: criaturas de misterio y presagios, en los oráculos semiorcos a menudo se imponen los profetas de fatalidad y destrucción, sobre la base de los espíritus de los muertos, el poder de la guerra o de los elementos más violentos de fuego y tormenta.

Paladín: mientras que algunas razas se ríen de la idea de un paladín semiorco, de hecho no es raro que estos se dediquen a una deidad legal buena para convertirse en campeones de la causa, tratando de redimirse ante los ojos de la sociedad a través de un gran valor personal.

Explorador: a menudo obligados a vivir en los márgenes de la sociedad y a valerse por sí mismos, los semiorcos hacen excelentes cazadores y exploradores, a veces protegiendo las mismas comunidades que los han rechazado en la esperanza de encontrar aceptación.

Pícaro: marginados por la sociedad, los semiorcos se ven obligados a menudo a robar para sobrevivir, y algunos encuentran que este estilo de vida se adapta a ellos, convirtiéndose en bandidos, ladrones, ejecutores y asesinos.

Hechicero: aunque magia es rara en la sociedad orca, la hechicería tiene una simplicidad brutal que los orcos pueden entender y apreciar, por lo que los hechiceros semiorcos son estimados (y temidos) por sus habilidades tanto en la sociedad orca como en la humana.

Convocador: los semiorcos a menudo son marginados y por lo tanto gravitan hacia la clase invocador como una oportunidad de construir seres de una perfecta lealtad y amistad. Especialmente en tierras orcas, los semiorcos convocadores tienden a crear eidolons que son tan grandes y amenazantes como sea posible.



Bruja: la sociedad orca es inherentemente supersticiosa y muchos semiorcos heredan este rasgo. Las brujas semiorcas en la sociedad humana a veces usan sus características bestiales para mejorar su aire de alteridad intimidante. Incluso más que otras brujas, generalmente las brujas semiorcas son consideradas peligrosas y de poca confianza por aquellos que buscan su poder, y muchas se lanza al camino en la persecución de sus propios objetivos misteriosos.

Mago: aunque los magos son extremadamente raros en la sociedad orca, ya que su cultura tiene poco acceso o interés en los libros y el estudio arcano, los magos semiorcos a veces se encuentran en las sociedades humanas, estudiando duro en persecución de poder que pueda ayudarles a ganar respeto y posición que tan desesperadamente desean.

Rasgos raciales alternativos:

Los siguientes rasgos raciales reemplazan los rasgos raciales semiorcos existentes. Consulta a tu DM antes de seleccionar cualquiera de estas nuevas opciones.

Bestial: la sangre orca de algunos semiorcos se manifiestan en la forma de rasgos orcos particularmente prominentes, exacerbando su apariencia bestial pero mejorando sus ya agudos sentidos. Ganan un +2 de bonificador racial a las tiradas de percepción. Este rasgo reemplaza el rasgo de ferocidad orca.

Carroñero: algunos semiorcos se ganan la vida rebuscando entre los montones de basura de la sociedad y deben aprender a separar las cosas raras que se encuentran de los desechos inevitables. Los semiorcos con este rasgo racial reciben un +2 de bonificador racial a las tiradas de tasación y percepción para encontrar objetos ocultos (incluyendo trampas y puertas secretas), determinar si la comida esta estropeada o identificar una poción por el gusto. Este rasgo racial reemplaza el rasgo intimidatorios.

Cavernario: algunos semiorcos viven lejos de la superficie, buscando consuelo en tortuosos complejos de cuevas. Los semiorcos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de saber (dungeons) y supervivencia hechas por debajo del suelo. Este rasgo racial reemplaza el rasgo intimidatorios.

Dentado: algunos colmillos vestigiales de semiorcos son enormes y afilados, proporcionando un ataque de mordisco. Este es un ataque natural primario que causa 1d4 puntos de daño perforante. Este rasgo racial reemplaza el rasgo de ferocidad orca.

Destrozpuertas: muchos semiorcos se deleitan con actos de destrucción sin sentido. Los semiorcos con este rasgo racial ganan un +2 de bonificador a las tiradas de fuerza para romper objetos y un +2 de bonificador en los intentos de romper.

Escalador: los semiorcos de regiones montañosas son excelentes escaladores y algunas veces emboscan a sus presas saltando desde arriba. Los semiorcos con este rasgo racial ganan un +1 de bonificador a las tiradas de acrobacias y trepar. Este rasgo racial reemplaza el rasgo intimidatorios.

Luchador de cadena: algunos semiorcos han escapado de la esclavitud y reforjado las cadenas de su prisión en armas mortales. Los semiorcos con este rasgo racial son competentes con manguales y manguales pesados, y tratan los manguales dobles y cadenas armadas

como armas marciales. Este rasgo reemplaza el rasgo de familiaridad con las armas.

Nacido de la plaga: los semiorcos algunas veces son forzados a vivir en los rancios e insanos márgenes de la sociedad, acostumbrándose a todo tipo de enfermedades. Los semiorcos con este rasgo racial ganan un +2 de bonificador racial a las TS contra enfermedad, venenos ingeridos y estar indispuerto o mareado. Este rasgo racial reemplaza los rasgos intimidatorios y ferocidad orca.

Señor de las bestias: algunos semiorcos tienen una afinidad espiritual con bestias fantásticas, capturándolas por deporte o viviendo y cazando con ellas. Un semiorco con este rasgo trata el látigo y la red como armas marciales y gana un +2 de bonificación a las tiradas de trato con animales. Este rasgo reemplaza el rasgo ferocidad orca.

Tatuaje sagrado: los tatuajes, piercings y escarificaciones rituales son marcas sagradas para muchos semiorcos. Los semiorcos con este rasgo racial ganan +1 de bonificador de suerte a todas las TS. Este rasgo racial reemplaza el rasgo de ferocidad orca.

Opciones de clase predilecta:

En lugar de recibir un rango adicional en habilidades o un punto de golpe cada vez que gana un nivel en una clase predilecta, tienen la opción de escoger entre una serie de otras bonificaciones, dependiendo de su clase predilecta. Las siguientes opciones están disponibles para todos los semiorcos que tienen la categoría predilecta en la lista, y a menos que se indique lo contrario, la bonificación se aplica cada vez que seleccione la recompensa que figura en la categoría predilecta.

Alquimista: Añade +1/2 al daño de las bombas.

Bárbaro: Añade 1 al numero de asaltos de furia totales del semiorco.

Bruja: Añade 1 rango de habilidad al familiar de la bruja. Si el semiorco alguna vez reemplaza su familiar, el nuevo familiar gana estos rangos de habilidad adicionales.

Explorador: Añade +1 punto de golpe al compañero animal del explorador. Si el semiorco alguna vez reemplaza su compañero animal, el nuevo compañero gana estos puntos de golpe adicionales.

Guerrero: Añade +2 a las tiradas para estabilizarse cuando esta moribundo.

Hechicero: Añade +1/2 a daño de los conjuros de fuego.

Inquisidor: Añade +1/2 a las tiradas de intimidar y saber para identificar criaturas.

Fuente: "Guía Avanzada del Jugador; Pathfinder RPG". (<http://rolroyce.com/>).

CAP. 3: RAZAS ALTERNATIVAS DE GOLARION.



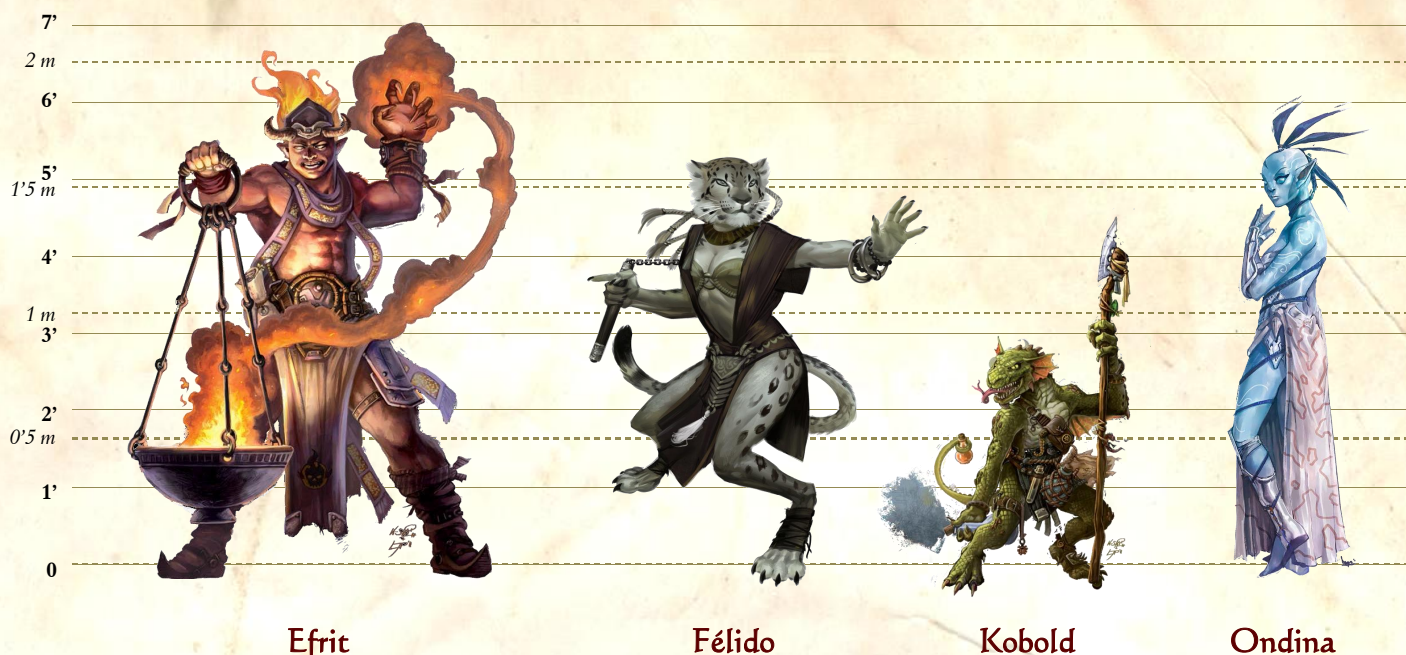
INTRODUCCIÓN:

Aquí tienes dieciséis razas alternativas para tus PJs y PNJs, con las que podrás crear el personaje que más te guste.

Destacar que muchas de estas razas tienen un trasfondo un tanto peculiar, o poseen algunos rasgos de clase que pueden complicar su introducción en el juego. Pero ninguna de estas razas desequilibra el juego y no son excesivamente difíciles de interpretar, por lo que se pueden introducir sin ningún problema en un grupo formado por algunas de las siete razas comunes presentadas en el capítulo anterior.

Estas nuevas dieciséis razas son las siguientes:

- Aasimar (*Aasimar*).
- Aparecido (*Fetchling*).
- Damphiro (*Dhampir*).
- Drow (*Drow*).
- Efrit (*Ifrit*).
- Férido (*Catfolk*).
- Kobold (*Kobold*).
- Ondina (*Undine*).
- Orco (*Orc*).
- Oréade (*Oread*).
- Rátido (*Ratfolk*).
- Silfo (*Sylph*).
- Tengu (*Tengu*).
- Tiflin (*Tiefling*).
- Trasgo (*Goblin*).
- Trasgo, Gran (*Hobgoblin*).



AASIMAR DE GOLARION (AASIMAR):

Los aasimar son humanos con una cantidad significativa de sangre celestial o de algún otro ajeno del bien en su ascendencia. Los aasimar no siempre son buenos, pero sí es una tendencia natural para ellos y gravitan hacia fes buenas o hacia organizaciones asociadas con los celestiales. La herencia de los aasimar puede ocultarse durante generaciones, sólo para revelarse de repente en el hijo de unos padres aparentemente humanos. La mayoría de las sociedades interpretan el nacimiento de los aasimar como buenos presagios. Los aasimar aparentan ser mayormente humanos excepto por algunos rasgos físicos menores que revelan su inusual herencia. Entre las características típicas de los aasimar están el cabello con un brillo metálico, un color inusual de ojos o de piel o incluso aureolas con un brillo dorado

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Rasgos raciales de los aasimar de Golarion:

Los aasimar se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales.

Los aasimar tienen los siguientes rasgos raciales:

Tipo Ajeno (nativo)

+2 Carisma, +2 Sabiduría: los aasimar son perspicaces, seguros y bien parecidos.

Velocidad normal: los aasimar tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los aasimar pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Habilidosos: los aasimar tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Diplomacia y Percepción

Aptitud sortilega: los aasimar pueden usar *luz del día* una vez al día como aptitud sortilega (nivel de lanzador igual al nivel de clase del aasimar).

Resistencia celestial: los aasimar tienen resistencia 5 al ácido, resistencia 5 al frío y resistencia 5 a la electricidad.

Idiomas: los aasimar comienzan el juego hablando común y celestial. Los aasimar con una puntuación alta de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas adicionales: Dracónico, Élfico, Enano, Gnomo, Mediano y Silvano.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.





APARECIDOS DE GOLARION (FETCHLINGS):

Descendientes de humanos atrapados en el Plano de la Sombra, los aparecidos son criaturas de luz y oscuridad entrelazadas. Generaciones de contacto con este extraño plano y sus habitantes hacen de los aparecidos una raza aparte de la humanidad. Mientras los aparecidos reconocen sus orígenes, exhiben poca semejanza física o cultural con sus antepasados del Plano Material, y a menudo son insultados cuando son comparados con los humanos. Algunos miembros de la raza también se sienten ofendidos bajo el nombre de "aparecidos", ya que les fue dado por los humanos, quienes los veían como poco más que apariciones de materiales raros del Plano de la Sombra. La mayoría de los aparecidos prefieren ser llamados "kayal" en su lugar, una palabra tomada del aklo que se podría traducir como "pueblo de la sombra" o "moradores del anochecer".

Infundidos con la esencia del Plano de la Sombra y poseedores de sangre humana mezclada con la de los nativos del Plano de la Sombra, los aparecidos han desarrollado rasgos y habilidades que complementan la inhóspita y sin color región de su plano natal. Aunque la mayoría de los aparecidos tratan al Plano de la Sombra como su hogar, a menudo comercian y hacen tratos con criaturas del Plano Material. Algunos aparecidos llegan tan lejos como para crear enclaves en el Plano Material con el fin de establecer alianzas y rutas de comercio en áreas donde la frontera entre los dos planos es menos clara. Estos aparecidos a menudo sirven como mercaderes, intermediarios, y guías para las razas de ambos lados de la frontera planar.

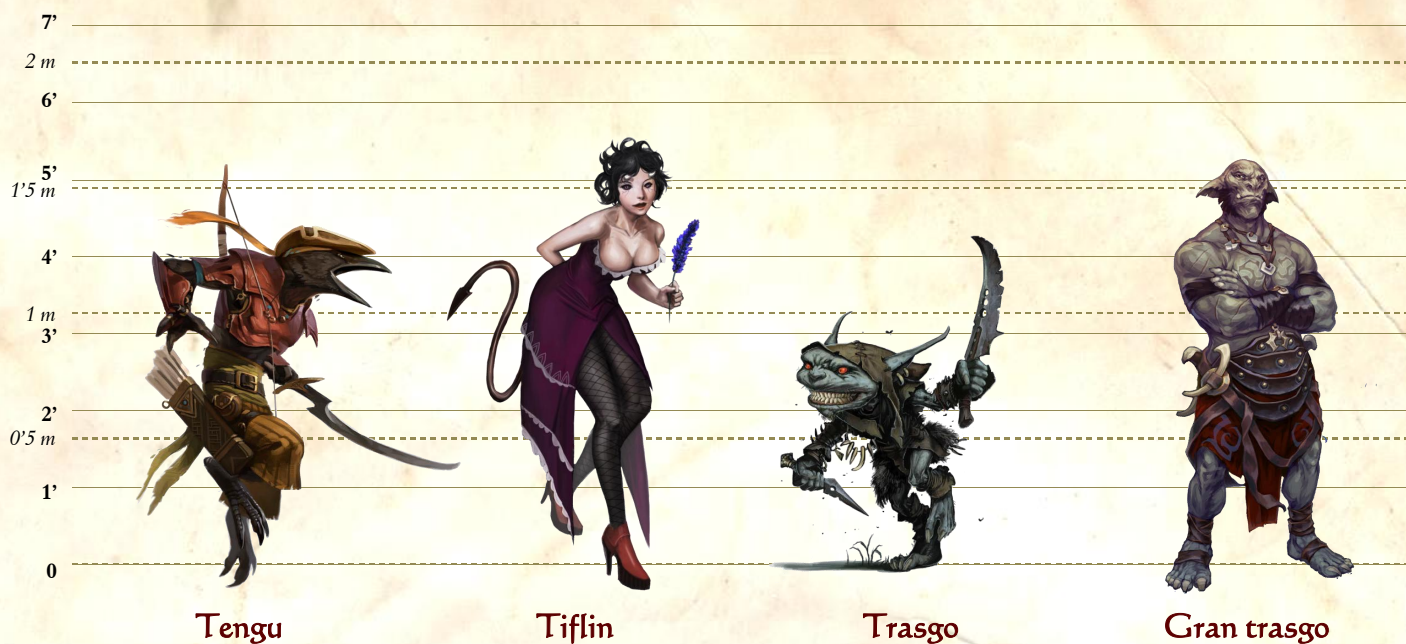
Descripción física: superficialmente, los aparecidos se asemejan a humanos antinaturalmente ligeros —en el borde de ser frágiles—. Su hogar adoptivo ha drenado su piel y cabello de colores claros. Su tez varía desde blanco puro al negro profundo, e in-

cluye todos los diferentes tonos de gris entre esos dos extremos. Sus ojos no poseen pupilas y son pronunciados, y por lo general están iluminados por una cortina luminiscente de color amarillo o amarillo verdoso, aunque raros individuos poseen ojos verdes azulado. Mientras que sus cabellos tienden a ser de un blanco marcado o un gris pálido, muchos aparecidos se tiñen el pelo de negro. Algunos miembros de mayor posición social o aquellos que moran en el Plano Material tiñen su cabello con colores más llamativos, a menudo prefiriendo tonos oscuros de violeta, azul y carmesí.

Sociedad: los aparecidos son criaturas adaptables, y como tal no muestran ninguna preferencia singular hacia una filosofía moral o el estado de derecho. La mayoría imitan las normas culturales y las estructuras gubernamentales de aquellos que viven cerca o de las criaturas a las que sirven.

Mientras los aparecidos son sin duda la raza más numerosa en el Plano de la Sombra, ellos raramente gobiernan sobre los suyos, la mayoría sirven como vasallos o súbditos de los dragones del gran umbral de su tierra natal, o los extraños nihiloí que moran en la más profunda oscuridad (también conocidos como "devasombras" o "señores de la sombra"). Por encima de todo, los aparecidos son supervivientes. Su tenacidad, versatilidad y pragmatismo astuto les han ayudado a sobrevivir a los duros ambientes del Plano de la Sombra y a las conspiraciones de las poderosas criaturas que moran en él. En el Plano Material, sobre todo si no son capaces de regresar a su plano natal a voluntad, los aparecidos tienden a agruparse en pequeñas comunidades insulares de su propia especie, imitando las normas culturales y las estructuras políticas de aquellos con los que comercian.





Relaciones: debido a su ascendencia compartida, los aparecidos interactúan más fácilmente con humanos, aunque también encuentran afinidad con los gnomos y otras razas que fueron separadas de sus planos hogar o que no son nativas del Plano Material. Su pragmatismo y adaptable naturaleza los ponen en contra de las razas guerreras o destructivas, y cuando tienen que tratar con orcos, trasgoides o culturas salvajes, los aparecidos a menudo tomarán el papel de aduladores serviles, una táctica aprendida de servir dragones del umbral y una [táctica] que ven como la clave de la supervivencia de su raza. Extrañamente, su relación con los enanos y los elfos es más bien tensa. Los enanos encuentran a los aparecidos astutos y espeluznantes, mientras que la tensión con los elfos es tan sutil e inexplicable que ambas razas tienen dificultades para explicarla.

Alineamiento y religión: los aparecidos —sobre todo aquellos que viven fuera del Plano de la Sombra— adoran a una amplia variedad de dioses. En el Plano de la Sombra, los aparecidos adoran principalmente a Desna y a Zon-Kuthon, aunque mientras que el primero es venerado, el último es más amansado que adorado. Un número menor de aparecidos malvados adoran a señores demonios de la oscuridad y la lujuria.

Aventureros: los peligros siempre presentes del Plano de la Sombra suponen un gran peligro para los aparecidos aventureros, pero también una gran oportunidad. Debido a su condición de sirvientes en su plano hogar, la mayoría de los aparecidos prefieren aventurarse en el Plano Material, el cual a menudo les ofrece más libertad y oportunidades de comercio entre los dos planos. Los aparecidos son

Rasgos raciales de los aparecidos de Golarion:

Los aparecidos se definen por sus niveles de clase. No poseen DG raciales. Poseen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Sabiduría: los aparecidos son rápidos y enérgicos, pero a menudo extraños y se distraen fácilmente con pensamientos errantes.

Velocidad normal: los aparecidos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Visión en la oscuridad: los aparecidos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Visión en la penumbra: los aparecidos pueden ver al doble de distancia que los humanos en condiciones de luz tenue.

Habilidoso: los aparecidos poseen un bonificador +2 racial a las pruebas de Saber (los planos) y Sigilo.

Fundirse con las sombras (Sb): los ataques contra un aparecido en luz tenue tienen una probabilidad de fallo del 50%, en lugar del 20% habitual. Esta aptitud no concede ocultación total, sólo aumenta la probabilidad de fallo.

Resistencia al frío: los aparecidos poseen resistencia al frío 5 y resistencia a la electricidad 5.

Aptitudes sortílegas (St): un aparecido puede usar *disfrazarse* una vez al día como aptitud sortílega. Puede adoptar la forma de cualquier criatura humanoide usando esta aptitud sortílega. Cuando un aparecido llega a nivel 9 con cualquier combinación de clases, obtiene *caminar por la sombra* (sólo le afecta a él) como aptitud sortílega utilizable una vez al día y a nivel 13, obtiene *desplazamiento de plano* (sólo le afecta a él y sólo puede viajar hacia el Plano de la Sombra o al Plano Material) utilizable una vez al día. El nivel de lanzador del aparecido es igual a sus Dados de Golpe totales.

Idiomas: los aparecidos comienzan el juego hablando Común. Un aparecido con una puntuación de Inteligencia elevada puede elegir cualquiera de los siguientes idiomas: Aklo, Acuano, Aurano, Dracónico, D'zirak (sólo entenderlo, no puede hablarlo), Ígnaro, Térraro y cualquier idioma humano regional.

Fuente: "Guía Avanzada de Razas; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

excelentes ninjas, oráculos, exploradores, pícaros e invocadores.

Nombres de varón: Arim, Drosil, Jegan, Somar, Yetar, Zoka.

Nombres de mujer: Accra, Amelisce, Inva, Renza, Zaiterin.

Fuente: "Guía Avanzada de Razas; Pathfinder RPG"
(<http://rolroyce.com/>).

DHAMPIROS DE GOLARION (DHAMPIRS):

Malditos desde su nacimiento, los dhampiros son el resultado de la rara y antinatural unión entre vampiros y humanos. Aunque no se ven impulsados por el consumo de sangre para sobrevivir como sus progenitores muertos vivientes, los dhampiros sin embargo tienen un deseo de por vida por la sangre que nada más puede saciar completamente. Aquellos que sobreviven sus primeros años se enfrentan a una vida de miedo y desconfianza, con su belleza antinatural y sus increíbles reflejos convirtiéndolos en hijos de la noche con tanta seguridad como su sensibilidad a la luz.

Aunque contaminados por la muerte en vida, los dhampiros crecen y mueren, envejeciendo a un ritmo similar a los elfos.

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los dhampiros de Golarion:

Los dhampiros se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los dhampiros tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Constitución: los dhampiros son rápidos y seductores, pero más cercanos a la muerte que la mayoría de mortales.

Velocidad normal: los dhampiros tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Sentidos: visión en la penumbra y visión en la oscuridad hasta 60 pies.

Manipulador: bonificador +2 racial a Engañar y Percepción.

Resistencia muerta viviente: los dhampiros obtienen un bonificador +2 a los tiros de salvación contra enfermedades y efectos enajenadores.

Sensibilidad a la luz (Ex): los dhampiros quedan deslumbrados en áreas de luz solar brillante o dentro del radio de un conjuro de *luz del día*.

Afinidad con la energía negativa (Ex): los dhampiros están vivos, pero reaccionan ante la energía positiva y negativa como si fueran muertos vivientes. La energía positiva los daña y la energía negativa los cura.

Aptitud sortilega: un dhampir puede usar *detectar muertos vivientes* tres veces al día como aptitud sortilega. El nivel de lanzador para esta aptitud es igual al nivel de clase del dhampir.

Resistir consunción de energía: ver más arriba.

Idiomas: los dhampiros comienzan hablando común. Aquellos con una elevada Inteligencia pueden elegir cualquier idioma como idioma adicional (excepto druídico y otros idiomas secretos).

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

DROWS (ELFOS) DE GOLARION (DROWS, ELVES):

Aunque relacionados con los elfos, los drow son el primo vil y malvado, en el mejor de los casos. A veces llamados elfos oscuros, estas astutas criaturas merodean por las cuevas y túneles de la suboscuridad, gobernando vastas ciudades subterráneas a través del miedo y el poder. Adoradores de demonios y esclavizando a la mayoría de razas que encuentran, los drow son algunos de los habitantes más temidos y odiados de la suboscuridad.

Los drow son más pequeños y un poco más delgados que sus familiares que habitan en la superficie, pero por lo demás son similares físicamente. Los drow tienen piel oscura, que va desde el negro hasta un tono púrpura brumoso. La mayoría de los drow tienen pelo blanco o plateado y ojos blancos o rojos, pero otros colores no son desconocidos.

La sociedad drow está gobernada por una poderosa nobleza, se rigen por sádicas y peligrosas matriarcas que constantemente intrigan y conspiran contra las casas rivales y las familias menores dentro de ellas mismas. La mayoría de la población son los soldados comunes y la decadente ciudadanía, cuyas estadísticas base son presentadas aquí. Los nobles drow son más poderosos y peligrosos, y son deta-

llados más adelante.

En combate, los drow son completamente despiadados, con poco respeto por la justicia o la piedad. Prefieren los ataques de emboscada o atraer a los enemigos a situaciones en las que tienen una ventaja clara. Si las cosas se vuelven contra ellos, los drow se apresuran a huir, dejando a los esclavos y sirvientes cubriendo su retirada.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los drows (elfos) de Golarion:

Los drows se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los drow tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Constitución: los drow son ágiles y manipuladores.

Mediano: los drow son criaturas Medianas, y no tienen bonificadores o penalizadores debidos a su tamaño.

Velocidad normal: los drow tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los drow pueden ver en la oscuridad hasta 120 pies.

Inmunidades drow: los drow son inmunes a los efectos mágicos de sueño y reciben un bonificador racial + 2 a las salvaciones contra los conjuros de encantamiento.

Sentidos agudos: los drow reciben un bonificador racial + 2 a sus pruebas de Percepción.

Resistencia a conjuros: los drow poseen resistencia a conjuros igual a 6 + su nivel de personaje.

Aptitudes sortilegas: los drow pueden lanzar *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* cada uno una vez al día, usando el total de sus niveles de personaje como nivel de lanzador.

Ceguera ante la luz: la exposición repentina a luz brillante ciega a un drow durante 1 asalto; en los asaltos siguientes, están deslumbrados mientras permanezcan en el área afectada.

Uso de venenos (Ex): Los drow están entrenados en el uso de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente a sí mismos. Los drow están a favor de una insidiosa toxina que hace que sus víctimas caigan en la inconsciencia – este veneno permite a los drow capturar esclavos con gran facilidad. Veneno drow – daño; salvación de Fortaleza CD 13; frecuencia 1/minuto a dos minutos; efecto inicial inconsciencia durante 1 minuto; efecto secundario inconsciencia durante 2d4 horas; curación 1 salvación.

Familiaridad con las armas: los drow son competentes con la ballesta de mano, estoque y espada corta.

Idiomas: los drow comienzan hablando élfico e infracomún. Los drow con Inteligencia alta pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes: abisal, acuano, aklo, común, dracónico, gnomo, idioma de signos drow o trasgo.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

Regla de la casa: rasgos raciales con ajuste de nivel +1 para los drows (elfos) de Golarion.

Tal y como comentábamos al inicio del documento, los drows de Pathfinder son menos poderosos que los drows de D&D para que estén equilibrados respecto a las razas comunes de Golarion. Puedes usar los rasgos de los drows planteados en las reglas oficiales de Pathfinder (ver cuadro de texto azul) o, de forma alternativa, puedes usar estos rasgos adaptados desde las reglas de D&D. La diferencia de estos rasgos extraídos de D&D respecto a los rasgos que aparecen en Pathfinder serían únicamente mejores ajustes raciales a las características y 5 puntos más de resistencia mágica, por lo que considero que con un **ajuste de nivel de +1** quedaría equilibrado (originalmente en D&D el ajuste de nivel sería +2). En resumen, esta versión sería algo más poderosa que la versión oficial de los drows de Pathfinder, pero menos poderosa que los drows nobles de Pathfinder. De este modo, si usásemos los rasgos de los drows de D&D pero adaptados a Pathfinder, quedarían así:

Los drows se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los drow tienen los siguientes rasgos raciales.

Ajuste de nivel +1: los drows son más poderosos y adquieren niveles de forma más lenta que la mayoría de las otras razas comunes de Golarion.

+2 a Destreza, -2 a Constitución, +2 a Inteligencia, +2 a Carisma: Los drows llevan muchas generaciones siendo seleccionados despiadadamente por su agilidad, su inteligencia y la fuerza de su personalidad.

Mediano: los drow son criaturas Medianas, y no tienen bonificadores o penalizadores debidos a su tamaño.

Velocidad normal: los drow tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los drow pueden ver en la oscuridad hasta 120 pies.

Inmunidades drow: los drow son inmunes a los efectos mágicos de sueño y reciben un bonificador racial + 2 a las salvaciones contra los conjuros de encantamiento.

Sentidos agudos: los drow reciben un bonificador racial + 2 a sus pruebas de Percepción.

Resistencia a conjuros: los drow poseen resistencia a conjuros igual a 11 + su nivel de personaje.

Aptitudes sortílegas: los drow pueden lanzar *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* cada uno una vez al día, usando el total de sus niveles de personaje como nivel de lanzador.

Ceguera ante la luz: la exposición repentina a luz brillante ciega a un drow durante 1 asalto; en los asaltos siguientes, están deslumbrados mientras permanezcan en el área afectada.

Uso de venenos (Ex): Los drow están entrenados en el uso de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente a sí mismos. Los drow están a favor de una insidiosa toxina que hace que sus víctimas caigan en la inconsciencia – este veneno permite a los drow capturar esclavos con gran facilidad. Veneno drow – daño; salvación de Fortaleza CD 13; frecuencia 1/minuto a dos minutos; efecto inicial inconsciencia durante 1 minuto; efecto secundario inconsciencia durante 2d4 horas; curación 1 salvación.

Familiaridad con las armas: los drow son competentes con la ballesta de mano, estoque y espada corta.

Idiomas: los drow comienzan hablando élfico e infracomún. Los drow con Inteligencia alta pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes: abisal, acuano, aklo, común, dracónico, gnomio, idioma de signos drow o trasgo.

Fuente: No oficial.

EFRIT DE GOLARION (IFRIT):

Los efrit son humanos cuyos ancestros incluyen seres de fuego elemental, como los ifrit (NdT: en el original, efreet). Los efrit poseen orejas puntiagudas, cuernos rojos o moteados en la frente y un cabello que vibra y ondea como si fuera una llama.

Todos los efrit tienen algún grado de piromanía. Adoran el fuego en todas sus formas y son pasionales y rápidos en actuar, con predilección por golpear primero en cualquier conflicto (un rasgo que les mantiene vivos pero que no les crea demasiados amigos). Los efrit normalmente buscan la compañía de secuaces menos poderosos que puedan ser intimidados para cumplir órdenes, o individuos fríos y calmados que puedan equilibrar a los efrit.

NdT: en el original de Pathfinder, la raza se llama Ifrit. Los genios del fuego, en el original en inglés se denominan Efreet. En la traducción/adaptación de Devir de los Efreet de D&D, se usó el término Ifrit, así que elegí el término efrit, que parece que también es válido para hablar de los genios del fuego, para diferenciar los nombres.

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los efrit de Golarion:

Los efrit se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los efrit tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Sabiduría: los efrit son apasionados y rápidos, pero también impetuosos y destructivos.

Velocidad normal: los efrit tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Visión en la oscuridad: los efrit pueden ver en la oscuridad a 60 pies.

Aptitud sortilega: *Manos ardientes* 1/día (nivel de lanzador igual a los Dados de Golpe totales del efrit).

Resistencia elemental: los efrit poseen resistencia al fuego 5.

Afinidad elemental (Ex): los hechiceros efrit con la línea de sangre elemental (fuego) tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos mayor para todos los conjuros y aptitudes de clase de hechicero. Los clérigos efrit con el dominio de Fuego usan sus poderes de dominio y conjuros con +1 nivel de lanzador.

Idiomas: los efrit comienzan el juego hablando común e ígnaro. Los efrit con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: acuano, aurano, enano, élfico, gnomo, mediano y térraro.

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

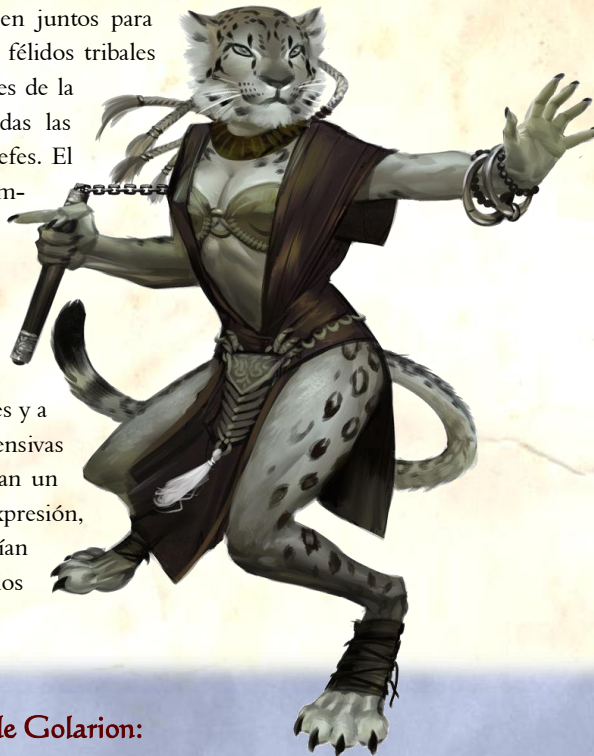
FÉLIDOS DE GOLARION (CATFOLK):

La mayoría de los félidos son cazadores-recolectores tribales que viven en armonía con la naturaleza, aunque algunas tribus se han aclimatado bien a entornos urbanos. Como cultura, los félidos son leales, generosos y amistosos. Les gusta pertenecer y estar en armonía con un grupo cuyos miembros trabajen juntos para cumplir sus necesidades y deseos. Los félidos tribales prefieren que los miembros más capaces de la sociedad la dirijan, de modo que todas las tribus poseen un consejo de altos subjeses. El jefe de la tribu es habitualmente el miembro más competente (y con mayor talento mágico) de esa tribu.

El crecimiento personal es parte de la cultura de los félidos, ya que es la expresión de un modo de exploración personal. Los félidos tienen pocos tabúes y a menudo exhiben excentricidades inofensivas aunque extrañas. Los individuos cultivan un amplio rango de búsquedas y autoexpresión, tomando riesgos que otros calificarían como imprudentes. A la mayoría de los

félidos les gusta ser el centro de atención, pero no a costa de la cohesión del grupo.

Fuente: “Bestiario 3; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los félidos de Golarion:

Los félidos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los félidos tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Sabiduría, -2 Carisma: los félidos son ágiles y amistosos, pero son conocidos por su falta de sentido común y autocontrol.

Visión en la penumbra: los félidos pueden ver el doble de lejos que los humanos en zonas de poca luz.

Suerte del gato (Ex): una vez al día cuando un félido haga un tiro de salvación de Reflejos, puede hacer la tirada dos veces y elegir el mejor resultado. Debe decidir si usa esta aptitud antes de hacer la primera tirada.

Velocista (Ex): un félido obtiene un bonificador racial de 10 pies a su velocidad cuando usa las acciones de carga, correr o retirarse.

Cazador natural: los félidos reciben un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción, Sigilo y Supervivencia.

Idiomas: los félidos comienzan el juego hablando félido y común. Los félidos con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: élfico, gnoll, gnomo, trasgo, mediano, orco y silvano.

Fuente: “Bestiario 3; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los félidos de Golarion:

Personalmente me parece que los rasgos raciales de los félidos son algo más débiles que los de otras razas similares como, por ejemplo, los rátidos. Por eso planteo ajustar un poco los rasgos raciales. En concreto, he añadido el rasgo de “visión en la oscuridad”. Así, como algo alternativo, se podrían usar los siguientes rasgos raciales:

Los félidos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los félidos tienen los siguientes rasgos raciales.

+2 Destreza, +2 Sabiduría, -2 Carisma: los félidos son ágiles y amistosos, pero son conocidos por su falta de sentido común y autocontrol.

Visión en la oscuridad: los félidos pueden ver en la oscuridad a una distancia de 60 pies.

Suerte del gato (Ex): una vez al día cuando un félido haga un tiro de salvación de Reflejos, puede hacer la tirada dos veces y elegir el mejor resultado. Debe decidir si usa esta aptitud antes de hacer la primera tirada.

Velocista (Ex): un félido obtiene un bonificador racial de 10 pies a su velocidad cuando usa las acciones de carga, correr o retirarse.

Cazador natural: los félidos reciben un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción, Sigilo y Supervivencia.

Idiomas: los félidos comienzan el juego hablando félido y común. Los félidos con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: élfico, gnoll, gnomo, trasgo, mediano, orco y silvano.

Fuente: No oficial.

KOBOLDS DE GOLARION (KOBOLD):

Los kobolds son criaturas de la oscuridad, que se encuentran más habitualmente en enormes madrigueras subterráneas o en los oscuros rincones del bosque donde el sol no puede llegar. Debido a sus similitudes físicas, los kobolds se proclaman en voz alta como descendientes de los dragones, destinados a gobernar la tierra bajo las alas de sus grandes primos-dioses, pero para la mayoría de los dragones esta odiosa peste carece de utilidad.

Aunque pueden hablar en voz alta de derecho divino y destino

manifiesto, los kobolds son muy conscientes de su propia debilidad. Cobardes e intrigantes, nunca luchan de manera justa si pueden evitarlo, en su lugar prefieren las emboscadas y traiciones, encerrados en sus madrigueras detrás de incontables trampas, sencillas pero



Rasgos raciales de los kobolds de Golarion:

Los kobolds se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Un kobold PNJ con niveles de clase tiene un penalizador -3 a su VD (siendo lo normal un penalizador -2). Todos los kobolds tienen los siguientes rasgos raciales:

-4 Fuerza, +2 Destreza, -2 Constitución: los kobolds son rápidos pero débiles.

Pequeño: Los kobolds son Pequeños y obtienen un bonificador de tamaño +1 a su CA, un bonificador de tamaño +1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y a su Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en tiradas de Sigilo.

Velocidad normal: los kobolds tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los kobolds pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Armadura: los kobolds tienen un bonificador de armadura natural +1.

Experto: los kobolds ganan un bonificador racial +2 en las pruebas de Artesanía (hacer trampas), Percepción y Profesión (minero). Artesanía (hacer trampas) y Sigilo son siempre habilidades de clase para un kobold.

Debilidad: Sensibilidad a la luz (Ex). Las criaturas con sensibilidad a la luz quedan deslumbradas en áreas de luz solar brillante o en el radio de un conjuro de *luz del día*.

Idiomas: los kobolds empiezan hablando solamente dracónico. Los kobolds con alta puntuación de Inteligencia pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes idiomas: común, enano, gnomo e infracomún.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los kobolds de Golarion:

Si analizamos los rasgos raciales de los kobolds nos daremos cuenta de que son una raza débil, con peores estadísticas que las de las razas estándar. De hecho, en la entrada de los kobolds del *Bestiario 1 Pathfinder* se señala lo siguiente: "Un kobold PNJ con niveles de clase tiene un penalizador -3 a su VD (siendo lo normal un penalizador -2)". Lo que demuestra que los rasgos raciales de los kobolds lo convierten en una raza débil. Por eso considero que habría que mejorar dichos rasgos si se quiere usar un PJ kobold y que esté equilibrado con el resto de razas estándar. Para ello lo he comparado con los rasgos del trasgo (goblin), que es una raza relativamente parecida. Ambas razas son de tamaño "Pequeño" (con lo que ello implica en bonificadores y penalizadores) pero tienen velocidad 30, ambas poseen visión en la oscuridad, ambas poseen bonificadores a algunas habilidades. La diferencia estaría en los ajustes a las características, pues lo del kobold son mucho peores, y en otros dos rasgos del kobold: armadura natural +1 y sensibilidad a la luz. En mi opinión estos últimos dos rasgos no son los que desequilibra la raza, pues uno de ellos es una desventaja. Por eso he llegado a la conclusión de que para conseguir unos rasgos raciales del kobold equilibrados con los del resto de razas, bastaría con mejorar un poco sus ajustes raciales a las características. Así los rasgos raciales alternativos para los kobolds podrían ser los siguientes:

-2 Fuerza, +4 Destreza, -2 Constitución: los kobolds son rápidos pero débiles.

Pequeño: Los kobolds son Pequeños y obtienen un bonificador de tamaño +1 a su CA, un bonificador de tamaño +1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y a su Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en tiradas de Sigilo.

Velocidad normal: los kobolds tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los kobolds pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Armadura: los kobolds tienen un bonificador de armadura natural +1.

Experto: los kobolds ganan un bonificador racial +2 en las pruebas de Artesanía (hacer trampas), Percepción y Profesión (minero). Artesanía (hacer trampas) y Sigilo son siempre habilidades de clase para un kobold.

Debilidad: Sensibilidad a la luz (Ex). Las criaturas con sensibilidad a la luz quedan deslumbradas en áreas de luz solar brillante o en el radio de un conjuro de *luz del día*.

Idiomas: los kobolds empiezan hablando solamente dracónico. Los kobolds con alta puntuación de Inteligencia pueden elegir idiomas adicionales entre los siguientes idiomas: común, enano, gnomo e infracomún.

Fuente: No oficial.

ingeniosas, o abalanzándose sobre el enemigo en vastas y aullantes hordas.

La coloración kobold varía incluso entre hermanos de la misma nidada, que van con los colores de los dragones cromáticos, siendo el rojo el más común pero no siendo extraños los kobolds blancos, verdes, azules y negros.

Fuente: “*Bestiario 1; Pathfinder RPG*”.

ONDINAS DE GOLARION (UNDINES):

Las ondinas son humanos cuyos ancestros incluyen seres elementales del agua, como los marid. Esta conexión con el Plano del Agua es más evidentemente manifestada en su coloración, que tiende a imitar la de los lagos u océanos. Todas las ondinas tienen diáfanos ojos azules y su piel y cabello pueden variar desde un pálido azul-blanco hasta azul profundo o el verde del mar.

NdT: aunque se hace referencia a las ondinas en femenino, los miembros de esa raza pueden ser tanto femeninos como masculinos.

Fuente: “Bestiario 2; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de las ondinas:

Las ondinas se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todas las ondinas tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Sabiduría, -2 Fuerza: las ondinas son perceptivas y ágiles, pero tienden a adaptarse en lugar de usar fuerza contra fuerza.

Velocidad normal: las ondinas tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).

Velocidad: las ondinas poseen una velocidad nadando de 30 pies (9 m).

Visión en la oscuridad: las ondinas pueden ver en la oscuridad a 60 pies.

Aptitudes sortílegas: *Empujón hidráulico** 1/día (nivel de lanzador igual a los Dados de Golpe totales de la ondina).

Resistencia elemental: las ondinas poseen resistencia al frío 5.

Afinidad elemental (Ex): las hechiceras ondinas con la línea de sangre elemental (agua) tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos mayor para todos los conjuros y aptitudes de clase de hechicero. Las clérigas ondinas con el dominio de Agua usan sus poderes de dominio y conjuros con +1 nivel de lanzador.

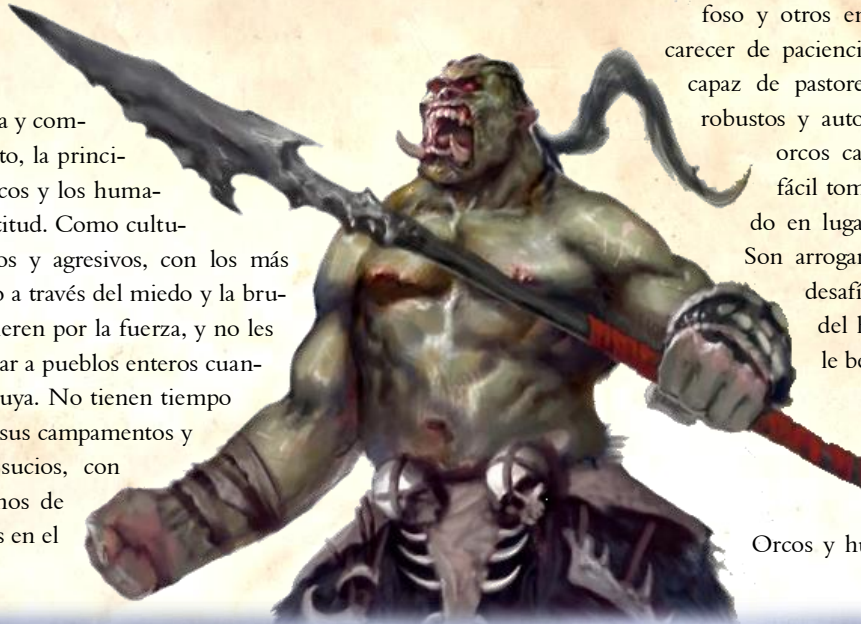
Idiomas: las ondinas comienzan el juego hablando común y acuano. Las ondinas con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: aurano, enano, élfico, gnomo, mediano, ígnaro y térraro.

*Este conjuro aparece en el manual Pathfinder RPG Advanced Player's Guide.

Fuente: “Bestiario 2; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).

ORCOS DE GOLARION (ORCS):

Junto con su fuerza bruta y comparativamente bajo intelecto, la principal diferencia entre los orcos y los humanoides civilizados es su actitud. Como cultura, los orcos son violentos y agresivos, con los más fuertes dominando al resto a través del miedo y la brutalidad. Toman lo que quieren por la fuerza, y no les importa asesinar o esclavizar a pueblos enteros cuando pueden salirse con la suya. No tienen tiempo para sutilezas o detalles, y sus campamentos y poblados tienden a ser sucios, con destartalados negocios llenos de peleas de borrachos, luchas en el



foso y otros entretenimientos sádicos. Al carecer de paciencia para la agricultura y ser capaz de pastorear únicamente a los más robustos y autosuficientes animales, a los orcos casi siempre les resulta más fácil tomar lo que otro ha construido en lugar de crearlo ellos mismos. Son arrogantes y cólera fácil ante un desafío, pero sólo se preocupan del honor en la medida en que le beneficia directamente hacerlo.

Un orco macho adulto tiene aproximadamente 6 pies de alto y 210 libras. Orcos y humanos se cruzan con fre-

Rasgos raciales de los orcos de Golarion:

Los orcos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los orcos tienen los siguientes rasgos raciales:

+4 Fuerza, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma: los orcos son brutales y salvajes.

Velocidad: los orcos poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los orcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Ferocidad (Ex): un orco permanece consciente y puede seguir luchando incluso si su total de puntos de golpe es menor de 0. El orco todavía está grogui y pierde 1 punto de golpe cada asalto. Un orco todavía muere cuando sus puntos de golpe totales alcanzan un total negativo igual a su puntuación de Constitución.

Sensibilidad a la luz (Ex): las criaturas con sensibilidad a la luz quedan deslumbradas en áreas de luz solar brillante o en el radio de un conjuro de luz del día.

Familiaridad con armas: los orcos son siempre competentes con grandes hachas y alfanjones y tratan cualquier arma con la palabra "orco" en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los orcos comienzan hablando común y orco. Los orcos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: enano, gigante, gnoll, infracomún y trasgo.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los orcos de Golarion:

En mi opinión, si analizamos los rasgos raciales de los orcos de golarion nos daremos cuenta de que son con peores estadísticas que las razas estándar. Por eso considero que habría que mejorar dichos rasgos si se quiere usar un PJ orco y que esté equilibrado con el resto de razas estándar. Para ello lo he comparado con los rasgos del humano y del semiorco, llegando a la conclusión de que unos rasgos raciales alternativos y equilibrados para los orcos como PJ serían los siguientes:

+4 Fuerza, +2 Constitución, -2 Inteligencia, -2 Sabiduría, -2 Carisma: los orcos son brutales y salvajes.

Velocidad: los orcos poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los orcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Ferocidad (Ex): un orco permanece consciente y puede seguir luchando incluso si su total de puntos de golpe es menor de 0. El orco todavía está grogui y pierde 1 punto de golpe cada asalto. Un orco todavía muere cuando sus puntos de golpe totales alcanzan un total negativo igual a su puntuación de Constitución.

Intimidatorios: los orcos reciben un bonificador racial de +4 las pruebas de Intimidar debido a su temible naturaleza. E Intimidar siempre es habilidad de clase para ellos.

Sensibilidad a la luz (Ex): las criaturas con sensibilidad a la luz quedan deslumbradas en áreas de luz solar brillante o en el radio de un conjuro de luz del día.

Familiaridad con armas: los orcos son siempre competentes con grandes hachas y alfanjones y tratan cualquier arma con la palabra "orco" en su nombre como un arma marcial.

Idiomas: los orcos comienzan hablando común y orco. Los orcos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: enano, gigante, gnoll, infracomún y trasgo.

Fuente: No oficial.

cuencia, aunque esto es casi siempre el resultado de incursiones y toma de esclavos que de uniones consensuadas. Muchas tribus orcas engendran semiorcos a propósito y los crían como propios, como descendencia más inteligente resultan estrategias excelentes y Lectores para sus tribus.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

ORÉADES DE GOLARION (OREADS):

Las oréades son humanos cuyos ancestros incluyen el toque de una criatura elemental de tierra en alguna parte de su línea, tratándose a menudo de un genio shaitan. Las oréades son fuertes y de constitución sólida y prefieren vestir en tonos terrosos que encajan con la coloración de su carne y su cabello (tonos de gris, marrón, negro o blanco). En casos raros los rasgos pétreos de las oréades son tan fuertes que no dejan duda sobre su naturaleza, con crecimientos de aspecto rocoso sobresaliendo de su piel o su cabello como pinchos cristalinos.

Las oréades tienden a ser estóicas y contemplativas; tardan en enfadarse, pero son terribles cuando despierta su ira. Fuera del combate, tienden a ser tranquilos, seguros y protectores con sus amigos.

NdT: aunque se hace referencia a las oréades en femenino, los miembros de esa raza pueden ser tanto femeninos como masculinos. El término oréade se refiere originalmente a una serie de ninfas de los bosques.

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG"
(<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de las oréades de Golarion:

Las oréades se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todas las oréades tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Fuerza, +2 Sabiduría, -2 Carisma: las oréades son fuertes, sólidas, estables y estoicas.

Velocidad: las oréades poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: las oréades pueden ver en la oscuridad a una distancia de 60 pies.

Aptitud sortilega: *Piedra mágica* 1/día (el nivel de lanzador es igual a los Dados de Golpe totales de la oréade).

Resistencia elemental: las oréades poseen resistencia al ácido 5.

Afinidad elemental (Ex): los hechiceros oréades con la línea de sangre Elemental (tierra) tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos mayor para todo los conjuros y aptitudes de clase de hechicero. Los clérigos oréades con el dominio de Tierra usan sus poderes de dominio y conjuros con +1 nivel de lanzador.

Idiomas: las oréades comienzan el juego hablando común y térraro. Las oréades con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: acuario, aurano, enano, élfico, gnomo, mediano, ígnaro y subcomún.

Fuente: "Bestiario 2; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

RÁTIDOS DE GOLARION (RATFOLK):

Los rátidos son humanoides pequeños y con aspecto de roedor y se encuentran a menudo viajando en caravanas de comercio nómadas o quizás habitando en colonias en suburbios, alcantarillas y otros sectores urbanos normalmente indeseables. Manitas y acumuladores por naturaleza, muchos rátidos son hábiles mercaderes, navegando cuidadosamente entre las movedizas alianzas del mercado negro y los bazares. Adoran sus reservas de objetos interesantes mucho más que el dinero y preferirán comerciar a cambio de chucherías para añadir a sus tesoros en lugar de por simples monedas.

Los rátidos son extremadamente comunales y viven en grandes madrigueras repletas de rendijas ocultas en las que esconder sus tesoros o por las que huir en momentos de peligro, gravitando hacia túneles subterráneos o apretadas viviendas en guetos urbanos. Sienten un intenso vínculo con sus grandes familias redes de parientes, así como con roedores ordinarios de todo tipo, viviendo en una caótica armonía y luchando con fiereza para defenderse unos a otros cuando se ven amenazados.

Los rátidos generalmente miden 4 pies de altura y pesan 80 libras. A menudo visten túnicas para ocultar su forma en las ciudades, ya que saben que otros humanoides encuentran desagradable sus rasgos de roedor.

NdT: no confundir esta raza con los "nezumi" descritos en los manuales de D&D de "Aventuras Orientales". Aunque estos nezumi poseen apariencia de rata, y en algunos manuales se les llama "rátidos", sus rasgos raciales son tan diferentes, que son razas totalmente distintas.

Fuente: "Bestiario 3; Pathfinder RPG"
(<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los rátidos de Golarion:

Los rátidos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los rátidos tienen los siguientes rasgos raciales:

- 2 Fuerza, +2 Destreza, +2 Inteligencia:** los rátidos son ágiles y astutos, aunque físicamente débiles.
- Pequeño:** los rátidos son Pequeños y obtienen un bonificador +1 de tamaño a su CA, un bonificador +1 de tamaño a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su BMC y DMC y un bonificador +4 de tamaño a sus pruebas de Sigilo.
- Velocidad:** los rátidos poseen una velocidad base de 20 pies.
- Visión en la oscuridad:** los rátidos pueden ver en la oscuridad a una distancia de 60 pies.
- Experimentador:** los rátidos obtienen un bonificador +2 a las pruebas de Artesanía (alquimia), Percepción y Usar objeto mágico.
- Empatía con roedores:** los rátidos obtienen un bonificador +4 a las pruebas de Trato con animales para influenciar a roedores.
- Enjambre (Ex):** los rátidos están acostumbrados a luchar en comunidad, y son expertos en beneficiarse de atacar en grupo a sus enemigos. Hasta dos rátidos pueden compartir la misma casilla al mismo tiempo. Si dos rátidos de la misma casilla atacan al mismo enemigo, se considera que están flanqueando a ese enemigo como si estuvieran en dos casillas opuestas.
- Idiomas:** los rátidos comienzan el juego hablando común. Los rátidos con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: aklo, dracónico, enano, gnoll, gnomo, trasgo, mediano, orco e infracomún.

Fuente: "Bestiario 3; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

SILFOS DE GOLARION (SYLPH):

Los silfos son humanos cuyos árboles genealógicos incluyen seres elementales del aire, como djinn. Tienden a ser pálidos y delgados hasta el punto de parecer delicados, aunque sus cuerpos flacos son más resistentes de lo que parecen. Ya que muchos pueden pasar inadvertidos entre multitudes de humanos, los silfos muestran su herencia de forma sutil y aquellos que los estudian detenidamente a veces advierten que la brisa parece seguir a un silfo allá donde va, incluso dentro de habitaciones sin ventanas. Cuando son consumidos por accesos de ira o pasión, esta tendencia se vuelve más aparente, a medida que los vientos que rodean al silfo y revuelven su cabello o derriban pequeños objetos de los estantes. Muchos silfos tienen complejas marcas sobre su carne pálida que recuerdan a pequeños diseños arremolinados como tatuajes grises y azules y los más exóticos de su raza poseen un cabello que se enrosca y gira como si estuviera compuesto por una niebla viviente.

Como pueblo, los silfos tienden a ser tímidos y reclusivos, mezclándose en las multitudes o evitando hábilmente a aquellos con los que no desean encontrarse. Aunque muchos de ellos prefieren manipular las situaciones y evitar el conflicto directo, la mayoría de los silfos mantienen una intensa curiosidad sobre otras personas y a menudo viajan grandes distancias para espiar escuchar a hurtadillas a aquellos que han despertado su interés (una afición a la que se refieren a menudo como “escuchar el viento”). Esta combinación de amor al subterfugio y habilidad para alejarse de cualquier situación comprometida hace que los silfos se adapten perfectamente a vivir como pícaros, ladrones y espías y bajo la apariencia de tímido niño abandonado del silfo, hay una mente capaz y calculadora, valorando constantemente a la competencia y analizando la forma más efectiva de salir de cualquier habitación.



Fuente: “Bestiario 2; Pathfinder RPG”
(<http://rolroyce.com/>).

Rasgos raciales de los silfos de Golarion:

Los silfos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los silfos tienen los siguientes rasgos raciales:

Destreza +2, Inteligencia +2, Constitución –2: los silfos son rápidos e introspectivos, pero delgados y delicados.

Velocidad: los silfos poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los silfos pueden ver en la oscuridad a 60 pies.

Aptitud sortilega: *Caída de pluma* 1/día (nivel de lanzador igual a los Dados de Golpe totales del silfo).

Resistencia elemental: los silfos poseen resistencia a la electricidad 5.

Afinidad elemental (Ex): los hechiceros silfos con la línea de sangre elemental (aire) tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos mayor para todos los conjuros y aptitudes de clase de hechicero. Los clérigos silfos con el dominio de Aire usan sus poderes de dominio y conjuros con +1 nivel de lanzador.

Idiomas: los silfos comienzan el juego hablando común y aurano. Los silfos con puntuaciones elevadas de Inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: acuario, enano, élfico, gnomo, mediano, ígnaro y térraro.

Fuente: “Bestiario 2; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).

TENGU DE GOLARION (TENGU):

Los tengu son una raza de humanoides tipo pájaro que se asemejan a los cuervos y cornejas, y con frecuencia sufren el mismo estigma. A pesar de que con frecuencia escogen vivir entre otras razas en ciudades densamente pobladas, su sociedad es estricta y cerrada, y raramente permiten que otros vean su funcionamiento interno. Los tengu suelen agruparse en pequeños grupos para crear refugios en almacenes vacíos o edificios cerrados, y los forasteros asumen generalmente que esos estridentes lugares de reunión son cofradías de ladrones – una asunción que es correcta aproximadamente la mitad de las veces.

Al igual que los cuervos, con los que comparten características físicas, los tengu son codiciosos por naturaleza, especialmente con objetos brillantes o coloridos, y son propensos a ataques de cleptomanía sin malicia si no tienen cuidado en mantenerse controlados. Criaturas orgullosas y vanidosas, son fáciles de persuadir con halagos.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.



Rasgos raciales de los tengu de Golarion:

Los tengu se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los tengu tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, -2 Constitución, +2 Sabiduría: los tengu son rápidos y observadores, pero relativamente frágiles y delicados.

Velocidad: los tengu poseen una velocidad base de 30 pies.

Sentidos: los tengu tienen visión en la penumbra.

Furtivo: los tengu reciben un bonificador racial + 2 a sus pruebas de Percepción y Sigilo.

Lingüista dotado (Ex): los tengu ganan un bonificador racial + 4 a las pruebas de Lingüística, y aprenden 2 idiomas cada vez que ganan un rango en Lingüística en lugar de 1 idioma.

Entrenado en espadas (Ex): los tengu son entrenados desde su nacimiento en la esgrima, como resultado son competentes automáticamente con armas similares a la espada (incluyendo espadas bastardas, dagas, espadas curvas elfas, alfanjotes, espadones, kukris, espadas largas, puñales, estoques, cimitarras, espadas cortas y espadas de dos hojas).

Arma natural: los tengu poseen un ataque natural de mordisco que inflige 1d6 puntos de daño en un golpe. Es un ataque primario, o un ataque secundario si el tengu lleva algún arma manufacturada.

Idiomas: los tengu comienzan hablando común y sus propios dialectos de tengu. Los tengu con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger cualquier idioma adicional.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

TIFLIN DE GOLARION (TIEFLING):

Los tiflin son humanos con sangre de demonios, diablos u otros ajenos malvados en su ascendencia. A menudo perseguidos por su aspecto extraño y sus peculiaridades antinaturales, la mayoría de los tiflin disfrazan su naturaleza o son obligados a vivir en los límites o en los bajos fondos de las sociedades civilizadas. A pesar de que no nacen malvados, es sencillo para ellos seguir ese camino, especialmente debido a que la mayoría sufren a manos de la gente “normal” durante su crecimiento. Los tiflin aparentan ser humanos casi normales, excepto por algunas particularidades físicas que revelan su extraña herencia.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.



Rasgos raciales de los tiflin de Golarion:

Los tiflin se definen por sus niveles de clase. No poseen DG raciales. Tienen los siguientes rasgos raciales:

Tipo Ajeno (nativo)

+2 Destreza, +2 Inteligencia, -2 Carisma: los tiflin son ágiles de cuerpo y mente, pero inherentemente extraños.

Velocidad: los tiflin poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los tiflin pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Habilidosos: los tiflin tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Engañar y Sigilo.

Aptitud sortilega: los tiflin pueden usar *oscuridad* una vez al día como aptitud sortilega. El nivel de lanzador para esta aptitud es igual al nivel de clase del tiflin.

Resistencia infernal: los tiflin tienen resistencia 5 al frío, resistencia 5 a la electricidad y resistencia 5 al fuego.

Hechicería infernal (Ex): los hechiceros tiflin con la línea de sangre abisal o infernal tratan su puntuación de Carisma como si fuera 2 puntos mayor para todas las aptitudes de clase de hechicero.

Idiomas: los tiflin comienzan el juego hablando común y pueden elegir entre Abisal o Infernal. Los tiflin con altas puntuaciones de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes: Abisal, Dracónico, Enano, Élfico, Gnomo, Trasgo, Mediano, Infernal y Orco.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los tiflin de Golarion:

En mi opinión, si comparamos los rasgos raciales de los tiflin de golarion con los de los aasimar, los tiflin poseen unas estadísticas ligeramente inferiores. Ambas razas poseen visión en la oscuridad, un bonificador +2 a dos habilidades, poseen una aptitud sortilega igual de poderosa, y ambos poseen una resistencia 5 a tres elementos. La diferencia es que el tiflin tiene un ajuste racial a las características menos favorable. Las reglas de Pathfinder lo han intentado compensar otorgando el rasgo de “hechicería infernal” descrito arriba, pero yo creo que no es suficiente, ya que pese a que para las aptitudes de hechicero este ajuste de -2 al Carisma se anula, para el resto de cosas (habilidades, pruebas, etc.) se mantiene, lo que estadísticamente hablando hace al tiflin menos poderoso que al aasimar. Por eso planteo quitar el ajuste de -2 al carisma y quitar el rasgo racial “hechicería infernal”, para que quede más equilibrado. Así, quedarían los siguientes rasgos raciales para el tiflin:

Los tiflin se definen por sus niveles de clase. No poseen DG raciales. Tienen los siguientes rasgos raciales:

Tipo Ajeno (nativo)

+2 Destreza, +2 Inteligencia: los tiflin son ágiles de cuerpo y mente.

Velocidad: los tiflin poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los tiflin pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Habilidosos: los tiflin tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Engañar y Sigilo.

Aptitud sortilega: los tiflin pueden usar *oscuridad* una vez al día como aptitud sortilega. El nivel de lanzador para esta aptitud es igual al nivel de clase del tiflin.

Resistencia infernal: los tiflin tienen resistencia 5 al frío, resistencia 5 a la electricidad y resistencia 5 al fuego.

Idiomas: los tiflin comienzan el juego hablando común y pueden elegir entre Abisal o Infernal. Los tiflin con altas puntuaciones de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes: Abisal, Dracónico, Enano, Élfico, Gnomo, Trasgo, Mediano, Infernal y Orco.

Fuente: No oficial.

TRASCOS DE GOLARION (GOBLINS):

Los trasgos prefieren habitar en cuevas, en medio de grandes y densos matorrales de cardos y zarzas o en estructuras construidas y luego abandonadas por otros. Muy pocos trasgos tienen el impulso de construir estructuras por ellos mismos.

Prefieren las costas, ya que los trasgos son muy aficionados a tamizar basura y restos flotantes en una búsqueda incesante a la búsqueda de tesoros de entre la basura de razas más civilizadas.

El odio de los trasgos es profundo, y pocas cosas inspiran más su ira que los gnomos (los cuales han luchado durante mucho tiempo contra los trasgos), caballos (que asustan enormemente a los trasgos) y los perros normales (que los trasgos consideran una pálida imitación de los perros trasgos).

Los trasgos son también muy supersticiosos, y tratan la magia con una servil mezcla de temor y miedo. Tienen la costumbre de atribuir a la magia los hechos mundanos, como el fuego y la escritura, ambos tienen un poder místico en la sociedad trasga. El fuego es muy querido por los trasgos por su

capacidad de causar una gran destrucción y porque no requiere del tamaño o la fuerza para usarlo, pero las palabras escritas son odiadas. Los trasgos creen que la escritura roba palabras de tu cabeza, y como resultado de esta creencia, los trasgos son universalmente analfabetos.

Los trasgos son voraces y pueden comer su peso corporal en comida diariamente sin engordar. Las guaridas trasgas siempre tienen numerosos almacenes y despensas. Aunque prefieren la carne humana y gnom, un trasgo no rechaza ningún tipo de alimento – excepto, quizá, vegetales.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.



Rasgos raciales de los trasgos de Golarion:

Los trasgos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los trasgos tienen los siguientes rasgos raciales:

-2 Fuerza, +4 Destreza, -2 Carisma: los trasgos son rápidos, pero débiles y desagradables para quien está a su lado.

Pequeño: los trasgos son criaturas Pequeñas y ganan un bonificador de tamaño + 1 a su CA, un bonificador de tamaño + 1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y a su Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en pruebas de Sigilo.

Rápido: los trasgos son rápidos para su tamaño y tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los trasgos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Experto: bonificador racial + 4 a las pruebas de Montar y Sigilo.

Idiomas: los trasgos comienzan hablando trasgo. Los trasgos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: común, dracónico, enano, gnoll, gnom, mediano y orco.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los trasgos de Golarion:

En mi opinión, los ajustes raciales a las características del trasgo son algo desfavorables respecto otras razas, pese al resto de rasgos. Por eso planteo mejorar un poco su ajustes raciales mejorando su Constitución, de modo que al estar emparentados con los grandes trasgos se parecerían en sus atributos, siendo el trasgo una versión menos fuerte físicamente pero más ligera y ágil que el gran trasgo. Así, quedarían los siguientes rasgos raciales alterantivos para el trasgo:

Los trasgos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los trasgos tienen los siguientes rasgos raciales:

-2 Fuerza, +2, Constitución +4 Destreza, -2 Carisma: los trasgos son rápidos, pero con poca fuerza física y desagradables para quien está a su lado.

Pequeño: los trasgos son criaturas Pequeñas y ganan un bonificador de tamaño + 1 a su CA, un bonificador de tamaño + 1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y a su Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en pruebas de Sigilo.

Rápido: los trasgos son rápidos para su tamaño y tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los trasgos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Experto: bonificador racial + 4 a las pruebas de Montar y Sigilo.

Idiomas: los trasgos comienzan hablando trasgo. Los trasgos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: común, dracónico, enano, gnoll, gnom, mediano y orco.

Fuente: No oficial.

TRASGOS (GRANDES) DE GOLARION (HOBGOBLINS):

Los grandes trasgos son militaristas y fecundos, una combinación que los hace muy peligrosos en algunas regiones. Se reproducen rápidamente, reemplazando a los miembros caídos con nuevos soldados y manteniendo su número a pesar de los azares de la guerra. Por lo general necesitan pocos motivos para declarar la guerra, pero la mayoría de las veces no hay otro motivo que el capturar nuevos esclavos - la vida como esclavo en una guarida de gran trasgo es brutal y corta, y los nuevos esclavos son siempre necesarios para reemplazar a los que caen o son comidos.

De todas las razas trasgoideas, la de los grandes trasgos es de lejos la más civilizada. Ven a los más grandes y solitarios osgos como herramientas para ser contratados y usados cuando sea necesario, por lo general para misiones específicas que impliquen asesinato y sigilo, y miran a sus parientes trasgos más pequeños con una mezcla de vergüenza y frustración. Los grandes trasgos admiran la tenacidad de los trasgos, sin embargo la naturaleza impredecible y la afición por el fuego de sus minúsculos parientes los hacen adiciones no deseadas a las tribus o asentamientos de los grandes trasgos. Sin embargo, la mayoría de las tribus de grandes trasgos incluyen un pequeño grupo de trasgos, generalmente acucillados en los rincones más indeseables del poblado. Muchas tribus de grandes trasgos combinan su



amor por la guerra con un agudo intelecto. La ciencia de las máquinas de asedio, la alquimia, y complejas hazañas de ingeniería fascinan a muchos grandes trasgos, y aquellos que son particularmente hábiles son tratados como héroes e invariablemente logran posiciones de alto nivel en la tribu. Los esclavos con mentes analíticas son muy valorados, y como tales las incursiones en ciudades enanas son comunes.

Es bien sabido que los grandes trasgos desconfían e incluso desprecian la magia, particularmente la magia arcana. Sus chamanes son tratados con una mezcla de miedo y respeto, y por lo general son forzados a vivir solos en los límites de los terrenos de la tribu. Es algo casi inaudito encontrar un gran trasgo practicando la magia arcana, o como lo llaman los grandes trasgos, "magia elfa". Esa es la raíz de su odio a la magia - el odio de los grandes trasgos por los elfos.

Un gran trasgo mide 5 pies de alto y pesa 160 libras.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

Rasgos raciales de los grandes trasgos de Golarion:

Los grandes trasgos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los grandes trasgos tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Constitución: los grandes trasgos son rápidos y vigorosos.

Velocidad: los grandes trasgos poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los grandes trasgos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Furtivo: los grandes trasgos ganan un bonificador racial + 4 a las pruebas de Sigilo.

Idiomas: todos los grandes trasgos comienzan hablando común y trasgo. Los grandes trasgos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: dracónico, enano, infernal, gigante, orco.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los trasgos de Golarion:

En mi opinión, a los grandes trasgos les pasa justo lo contrario que a los trasgos, sus ajustes raciales a las características son algo elevados respecto otras razas. Por eso planteo ajustar un poco su ajustes raciales dándole un ajuste -2 a su Carisma, de modo que al estar emparejados con los trasgos se parecerían en sus atributos, siendo el gran trasgo una versión más fuerte físicamente pero más torpe que el trasgo. Así, quedarían los siguientes rasgos raciales alterantivos para el gran trasgo:

Los trasgos se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. Todos los trasgos tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Constitución, -2 Carisma: los grandes trasgos son rápidos y vigorosos, pero desagradables para quien está a su lado.

Velocidad: los grandes trasgos poseen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los grandes trasgos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies.

Experto: bonificador racial + 4 a las pruebas de Montar y Sigilo.

Idiomas: todos los grandes trasgos comienzan hablando común y trasgo. Los grandes trasgos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: dracónico, enano, infernal, gigante, orco.

Fuente: No oficial.

CAP. 4: RAZAS POCO COMUNES DE GOLARION.



INTRODUCCIÓN:

Aquí tienes veintisiete razas más para tus PJs y PNJs, con las que podrás crearte el personaje que más te guste.

Destacar que muchas de estas razas tienen un trasfondo un tanto peculiar o poseen unos rasgos de clase que pueden complicar su introducción en el juego, puesto que la mayoría son monstruosas. Además, la mayoría de estas razas son más poderosas que las razas descritas anteriormente, por lo que se necesitaría un ajuste o aplicar algunas normas para el juego no se desequilibre (ver el apartado “Cómo introducir razas poderosas de Pathfinder como PJs” y el cuadro “Regla de la casa: cómo usar el sistema de “ajuste de nivel” con las reglas de Pathfinder”, en la introducción de este manual).

Estas ocho nuevas razas son las siguientes:

- **Drows noble (elfos)** (*drows noble, elves*).
- **Duergars (enanos)** (*duergars, dwarfs*).
- **Gripos (gripplis)**.
- **Sirénidos (merfolks)**.
- **Sulis (sulis)**.
- **Svirfneblins (gnomos de las profundidades)** (*svirfneblins*).
- **Vanaras (vanaras)**.
- **Vishkanyas (vishkanyas)**.



DROWS NOBLES (ELFOS) (DROWS NOBLE, ELVES):

Aproximadamente uno de cada 20 drow ha sido dotado con poderes especiales desde su nacimiento. La abrumadora mayoría de estos drow excepcionales son hembras y como resultado, la sociedad drow tiende a una naturaleza matriarcal. Estos nacimientos especiales son favorecidos y animados entre la casta gobernante, y es mucho más probable que ocurran cuando la madre es de herencia noble. Extrañamente, el estatus del padre no parece aumentar o reducir las probabilidades de que nazca un drow noble.

El nacimiento de niños drow normales entre los nobles normalmente conduce a su muerte (sacrificados a uno de tantos dioses demoníacos a los que los drow adoran a menudo). Es raro que un drow noble nazca de padres normales, pero en los casos en los que ocurre, habitualmente sus padres o familia son asesinados, antes de que alcancen la madurez para ocultar la verdad de su crianza y para facilitar el proceso de unirlo a una de las casas nobles de su sociedad.

Los drow nobles son mucho más poderosos que la mayoría de su raza y como tales ascienden rápidamente hacia el poder dentro de sus casas. El ascenso por la jerarquía de su casa noble normalmente se lleva a cabo mediante una combinación de asesinato, seducción y traición, lo que lleva a la mayoría de los drow en el poder a ser extremadamente paranoicos.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG".



Rasgos raciales de los drows nobles (elfos) de Golarion:

Los drow nobles se definen por sus niveles de clase. No poseen Dados de Golpe raciales. El Valor de Desafío de un drow noble es igual a su nivel de clase:

+4 Destreza, +2 Inteligencia, +2 Sabiduría, +2 Carisma, -2 Constitución. Los drow nobles son muy ágiles, perspicaces y regios.

Resistencia a conjuros: los drow nobles poseen una Resistencia a conjuros igual a 11 + su nivel de personaje.

Aptitudes sortilegas: los drow nobles pueden lanzar *luces danzantes*, *oscuridad profunda*, *fuego feérico*, *caída de pluma* y *levitar* a voluntad y poseen *detectar magia* como una aptitud sortilega constante. Un drow noble también puede lanzar *favor divino*, *disipar magia* y *sugestión* una vez al día. En algunos casos, las aptitudes sortilegas de un drow noble pueden variar, aunque el nivel de una aptitud sortilega concreta no. El nivel de lanzador para sus aptitudes sortilegas es igual a su nivel de personaje.

Mediano: los drow nobles son criaturas Medianas y no tienen bonificadores o penalizadores debidos a su tamaño.

Velocidad normal: los drow nobles tienen una velocidad base de 30 pies.

Visión en la oscuridad: los drow nobles pueden ver en la oscuridad con un alcance de 120 pies.

Inmunidades drow: los nobles drow son inmunes a los efectos mágicos de sueño y reciben un bonificador racial +2 a sus salvaciones contra conjuros de encantamiento.

Sentidos agudos: los drow nobles reciben un bonificador racial +2 a sus pruebas de Percepción.

Ceguera ante la luz: la exposición repentina a luz brillante ciega a un drow noble durante 1 asalto; en los asaltos siguientes, están deslumbrados mientras permanezcan en el área afectada.

Uso de venenos (Ex): los drow están entrenados en el uso de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente a sí mismos. Los drow están a favor de una insidiosa toxina que hace que sus víctimas caigan en la inconsciencia – este veneno permite a los drow capturar esclavos con gran facilidad. Veneno drow – daño; salvación de Fortaleza CD 13; frecuencia 1/minuto a dos minutos; efecto inicial inconsciencia durante 1 minuto; efecto secundario inconsciencia durante 2d4 horas; curación 1 salvación

Familiaridad con las armas: los nobles drow son competentes con la ballesta de mano, estoque y espada corta.

Idiomas: los drow nobles comienzan hablando élfico e infracomún. Los drow con Inteligencia alta pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes: abisal, aklo, acuano, común, dracónico, idioma de signos drow, gnomo o trasgo.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Regla de la casa: ajuste de nivel +2 para los drow nobles de Golarion:

Está claro que los drow nobles son bastante más poderosos que cualquier raza estándar, lo que puede desequilibrar al grupo de PJs. Si quieres un PJ drow que no desequilibre al grupo puedes optar por elegir al drow normal (descrito en el capítulo anterior) en lugar del drow noble, también puedes elegir al drow noble como raza y que tu DJ aplique las reglas de equilibrado del grupo expuestas en la introducción de este manual, y una tercera opción sería aplicar un ajuste de nivel al drow noble, tal y como se hacía en las antiguas reglas del Sistema d20. Analizando las estadísticas del drow noble y comparándolas con las del drow normal, planteo aplicar un **ajuste de nivel +2** al drow noble si te decantas por las reglas de ajuste de nivel.

Fuente: No oficial.

DUERGARS (ENANOS) / (DUERGARS, DWARFS):

Primos de los enanos, los duergar son criaturas con mal genio que detestan a los intrusos en sus reinos de la suboscuridad – pero no tanto como lo hacen sus parientes más cercanos a la superficie.

Los duergar habitan en comunidades en las profundidades de la tierra, y aparentan ser más oscuros, versiones retorcidas de sus parientes más amables. Su piel es de un color gris opaco, como si se frotaran con polvo o ceniza, pero esta es una coloración natural que les permite confundirse mejor con su entorno subterráneo. Son una raza esclavista, pero mientras que los prisioneros no enanos son normalmente son destinados a un trabajo agotador, los prisioneros enanos son generalmente asesinados en el acto.

En combate, los duergar disparan ballestas a distancia, luego pasan al martillo de guerra después de unos pocos asaltos. Si están en inferioridad numérica, o la amenaza es suficiente (y el espacio), un duergar usará su habilidad de agrandar persona y comenzará a atacar a sus enemigos.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.



Rasgos raciales de los duergars (enanos) de Golarion:

Los duergar se definen por sus niveles de clase – no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los duergar tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Constitución, +2 Sabiduría, -4 Carisma: los duergar son enérgicos y observadores, pero también testarudos y beligerantes.

Lentos pero firmes: los duergar tienen una velocidad base de 20 pies, pero su velocidad nunca se modifica por la armadura o la carga.

Visión en la oscuridad: los duergar pueden ver en la oscuridad hasta 120 pies.

Inmунidades duergar: los duergar son inmunes a la parálisis, ilusión (fantasma) y al veneno. Además reciben un bonificador racial +2 a las TS contra conjuros y aptitudes sortílegas.

Estabilidad: los enanos reciben un bonificador racial +4 en su DMC contra los intentos de ser embestido o derribado mientras esté en tierra firme.

Aptitudes sortílegas: los duergar pueden lanzar *agrandar persona* e *invisibilidad* cada uno una vez al día, usando su nivel de personaje como su nivel de lanzador. Ambas aptitudes sortílegas afectan sólo a los duergar.

Sensibilidad a la luz: los duergar están deslumbrados mientras permanezcan en un área de luz brillante.

Idiomas: los duergar comienzan hablando Común, enano e infracomún. Los duergar con Inteligencia alta pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes: aklo, dracónico, gigante, orco, térraro o trasgo.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

GRIPOS DE GOLARION (GRIPPLIS):

Estas pequeñas e inteligentes ranas arborícolas humanoides viven en sociedades primitivas en lo profundo de los bosques y pantanos del mundo. Cazan insectos gigantes y comen frutas y flores de sus casas arbóreas. A menudo practican el trueque con criaturas más avanzadas para conseguir metal y ornamentos con piedras preciosas.

Las crías de los gripos se desarrollan hasta convertirse en adultos en menos de un año. A menos que encuentren un final violento debido a alguna amenaza del bosque, pueden vivir 60 años, con su piel oscureciéndose y perdiendo su brillo a medida que envejecen. Un gripo mide poco más de 2 pies de altura y pesa 30 libras.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los gripos de Golarion:

Los gripos se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los gripos tienen los siguientes rasgos raciales:

Destreza +2, Sabiduría +2, Fuerza -2: los gripos son ágiles y se mantienen alerta, pero son delgados.

Pequeño: los gripos son de tamaño Pequeño y ganan un bonificador de tamaño + 1 a su CA, un bonificador de tamaño + 1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y a su Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en pruebas de Sigilo

Velocidad rápida: los gripos tienen una velocidad base de 30 pies y una velocidad base trepando de 20 pies.

Visión en la oscuridad: los gripos pueden ver en la oscuridad a una distancia de 60 pies.

Camuflaje: +4 a Sigilo en pantanos o áreas boscosas.

Zancada pantanosa (Ex): un gripo puede moverse a través de terreno difícil a su índice normal de movimiento mientras esté en un pantano. El terreno mágicamente alterado afecta al gripo de forma normal.

Familiaridad con las armas: los gripos son competentes con las redes.

Idiomas: los gripos hablan común y gripo. Los gripos con puntuaciones de Int elevadas pueden elegir de los siguientes: Boggard, Dracónico, élfico, gnomo, trasgo o silvano.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).

SIRÉNIDOS DE GOLARION (MERFOLKS):

De cintura para arriba, los sirénidos tienen los torsos de humanos bien constituidos y rasgos delicados reminiscentes de elfos y otros humanoides vinculados con el mundo natural. La parte inferior del cuerpo de un sirénido se compone de las aletas y la cola de un gran pez. Dependiendo de la región, las escalas de los sirénidos varían en color, incluyendo la plata brillante, verde pálido o incluso azul con rayas de color amarillo y carmesí. Los sirénidos típicos miden de 6 a 8 pies de altura y pesan sobre las 200 libras, siendo las hembras ligeramente más pequeñas que los machos. A pesar de ser anfibios, los sirénidos se mueven con dificultad en tierra y raramente viajan a más de una milla del mar.

Es muy raro que un sirénido contacte con una criatura que no sea de su clase. De hecho, muchos hacen todo lo posible por dirigir a los marinos fuera de sus tierras, recurriendo incluso a la violencia si es necesario. Antiguos relatos apuntan a que los sirénidos protegen un terrible secreto vinculado a las profundidades, y aunque los informes no mencionan cuál es este secreto, los territorios sirénidos permanecen aislados de otras razas lo que resalta la importancia de esta protección.

Mientras que desde fuera los sirénidos aparentan ser una raza bella y poderosa, algunos sabios y marinos susurran que sirénidos degenerados y mutados vagan por las más regiones más profundas y más aisladas de mares y océanos. Algunas evidencias constatan que esta rama cayó en la adoración de retorcidos y siniestros poderes que acechan bajo la oscuridad, mientras que otras teorías incluyen a todos los sirénidos en esta agenda siniestra, sosteniendo que incluso los sirénidos que creen que controlan su propio destino son, de hecho, simples marionetas ignorantes de una siniestra y desconocida raza superior de las profundidades del mar.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.



Rasgos raciales de los sirénidos de Golarion:

Los sirénidos se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los sirénidos tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Constitución, +2 Carisma: los sirénidos son elegantes, robustos y hermosos.

Acuático: los sirénidos son acuáticos y pueden respirar agua. Su velocidad terrestre es de 5 pies, pero su velocidad nadando es de 50 pies. Son anfibios, pero prefieren no pasar largos periodos fuera del agua.

Visión en la penumbra: todos los sirénidos tienen visión en la penumbra.

Idiomas: los sirénidos comienzan hablando común y acuano. Los sirénidos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden escoger idiomas adicionales de entre los siguientes: aboleth, aklo, dracónico, elfo, sahuagin y silvano.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

SULIS DE GOLARION (SULIS):

Los suli (o suli-jann) son vástagos menores de los jann que viven entre los humanos. Son altos y aparentan ser hombres y mujeres ordinarios excepto por su anormal belleza y el ocasional reflejo de luz elemental en sus ojos. Aunque son físicamente superiores y más atractivos que los humanos normales, algunos suli-jann no son conscientes de su herencia de genios hasta que más tarde en su vida, al contactar con un genio, revelan una porción de su poder elemental. Aunque todos los suli pueden trazar su herencia hasta un ancestro janni, pocos tienen un padre janni inmediato. En la mayoría de los casos, este legado se encuentra latente en la sangre durante generaciones, sólo para emerger décadas o incluso siglos más tarde. Aquellos cuyos poderes resultan evidentes a edades tempranas por lo general llevan una vida con problemas en su juventud y las preguntas sobre el origen del niño divide a algunas familias; pocos de esos desafortunados suli crecen conociendo algo similar a la paz de un hogar feliz.

Los suli envejecen al mismo ritmo que los humanos y son físicamente idénticos a los humanos en términos de altura y peso. Durante su juventud, los suli tienden a ser ligeramente más pequeños que sus iguales humanos, pero crecen rápidamente hasta su altura adulta al alcanzar la adolescencia. Los suli son impulsivos y apasionados por naturaleza, e incluso aquellos suli que no saben nada de su sangre de genio poseen cierta cantidad de orgullo personal.

Fuente: "Bestiario 3; Pathfinder RPG"
(<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los sulis de Golarion:

Los suli se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los suli tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Fuerza, +2 Carisma, -2 Inteligencia: los suli tienden a ser fuertes y encantadores, pero algo torpes.

Visión en la penumbra: los suli pueden ver el doble de lejos que los humanos en zonas de poca luz.

Negociador: los suli son negociadores perspicaces y obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Averiguar intenciones y Diplomacia.

Asalto elemental (Sb): una vez al día, como acción rápida, un suli puede invocar el poder elemental que guardan en sus venas para envolver sus brazos en ácido, frío, electricidad o fuego. Los impactos sin arma hechos con sus codos o manos (o los ataques con armas que sujete con esas manos) causan +1d6 puntos de daño del tipo de energía apropiado. Esto dura 1 asalto por nivel. El suli puede finalizar antes los efectos de su poder elemental como acción gratuita.

Resistencia elemental: los suli poseen resistencia 5 al ácido, frío, electricidad y fuego.

Idiomas: los suli comienzan el juego hablando común y un idioma elemental a su elección (acuano, aurano, ígnaro o térraro). Los suli con puntuaciones elevadas de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: acuano, aurano, dracónico, ígnaro y térraro.

Fuente: "Bestiario 3; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

SVIRFNEBLINS (GNOMOS DE LAS PROFUNDIDADES)
DADES) (SVIRFNEBLINS):

Los svirfneblin, o “gnomos de las profundidades”, son una solitaria rama de la raza gnomas. Viven bajo tierra en ciudades ocultas, a salvo de los elfos oscuros y otras razas subterráneas. Tienen la piel del color de la piedra gris o marrón. Los hombres son calvos y las mujeres tienen el pelo gris fibroso. Los lazos de un svirfneblin con el misterioso reino del vidente son mucho más fuertes que los de sus familiares gnomos de la superficie, y eso los hace ser o bien extrañamente separados de sus emociones o tener arrebatos de violencia aleatoria. Los svirfneblin han tenido guerras durante mucho tiempo contra los duergar, y tienen dificultades para ver las diferencias entre los duergar y otros enanos.



Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Rasgos raciales de los svirfneblins (gnomos de las profundidades) de Golarion:

Los svirfneblin se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. El Valor de Desafío de un svirfneblin es igual a su nivel de clase. Los svirfneblin tienen los siguientes rasgos raciales:

-2 Fuerza, +2 Destreza, +2 Sabiduría, -4 Carisma: los svirfneblin son rápidos y observadores, pero relativamente débil y emocionalmente distante.

Pequeño: Los svirfneblin son criaturas Pequeñas y obtienen un bonificador de tamaño + 1 a su CA, un bonificador de tamaño + 1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en tiradas de Sigilo.

Entrenamiento defensivo: los svirfneblin ganan un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Sentidos: los svirfneblin tienen visión en la oscuridad 120 pies y visión en la penumbra.

Afortunado: los svirfneblin ganan un bonificador racial + 2 a todas las TS.

Experto: los svirfneblin ganan un bonificador racial + 2 a las pruebas de Sigilo; esto mejora a un bonificador +4 bajo tierra. Ganan un bonificador racial +2 en las pruebas de Artesanía (alquimia) y Percepción.

Odio: los svirfneblin reciben un bonificador de +1 en sus tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo reptiliano y enano debido a su entrenamiento contra estos odiados enemigos.

Afinidad con la piedra: los svirfneblin ganan afinidad con la piedra como un enano. Reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de Percepción para percibir la presencia de obras poco comunes de mampostería, como por ejemplo trampas de piedra o puertas secretas ubicadas en paredes o suelos de piedra. Realizan una prueba para darse cuenta de tales construcciones siempre que pasen a menos de 10' de ellas, tanto si las buscan activamente como si no.

Resistencia a conjuros: los svirfneblin tienen RC igual a 11 + niveles de clase.

Magia svirfneblin: los svirfneblin añaden + 1 a la CD de cualquier conjuro de ilusión que lancen. Los svirfneblin también ganan las siguientes aptitudes sortilegas: *indetectabilidad* como una aptitud sortiliga constante y *ceguera/sordera*, *contorno borroso* y *disfrazarse* 1 vez al día; el nivel de lanzador es igual a sus niveles de personaje.

Idiomas: los svirfneblin comienzan hablando gnomas e infracomún. Aquellos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes idiomas: aklo, común, dracónico, elfo, enano, gigante, orco, térraro o trasgo.

Fuente: “Bestiario 1; Pathfinder RPG”.

Regla de la casa: ajuste de nivel +2 para los svirfneblins (gnomos de las profundidades) de Golarion:

Está claro que los svirfneblins, tal y como se describen en las reglas oficiales de Pathfinder, son bastante más poderosos que cualquier raza estándar, lo que puede desequilibrar al grupo de PJs. Si quieres un PJ svirfneblin que no desequilibre al grupo la solución puede ser que tu DJ aplique las reglas de equilibrado del grupo expuestas en la introducción de este manual. Una segunda opción sería aplicar un ajuste de nivel al drow noble, tal y como se hacía en las antiguas reglas del Sistema d20. Para ello he comparado esta versión del svirfneblin con la versión antigua del Sistema d20, y como ambas son igual de poderosas, la solución podría ser restarle un punto al ajuste de nivel que la raza poseía en las reglas antiguas. Así, planteo aplicar un **ajuste de nivel +2** a esta versión del svirfneblin si te decantas por las reglas de ajuste de nivel. Y una tercera opción sería la de usar la versión menos poderosa y más equilibrada descrita en la página siguiente.

Fuente: No oficial.

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los svirfneblins (gnomos de las profundidades) de Golarion.

Tal y como decíamos antes, los svirfneblin son una raza más poderosa que las razas estándar. Por eso propongo esta versión menos poderosa y más equilibrada de esta raza:

Los svirfneblins se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. El Valor de Desafío de un svirfneblin es igual a su nivel de clase. Los svirfneblin tienen los siguientes rasgos raciales:

-2 Fuerza, +2 Destreza, +2 Sabiduría, -4 Carisma: los svirfneblin son rápidos y observadores, pero relativamente débil y emocionalmente distante.

Pequeño: Los svirfneblin son criaturas Pequeñas y obtienen un bonificador de tamaño +1 a su CA, un bonificador de tamaño +1 a sus tiradas de ataque, un penalizador -1 a su Bonificador de Maniobras de Combate y Defensa contra Maniobras de Combate, y un bonificador de tamaño +4 en tiradas de Sigilo.

Velocidad lenta: los svirfneblin tienen una velocidad base de 20 pies.

Entrenamiento defensivo: los svirfneblin ganan un bonificador +1 de esquiva a la CA.

Sentidos: los svirfneblin tienen visión en la oscuridad 120 pies y visión en la penumbra.

Afortunado: los svirfneblin ganan un bonificador racial +1 a todas las TS.

Experto: los svirfneblin ganan un bonificador racial +2 a las pruebas de Sigilo; esto mejora a un bonificador +4 bajo tierra. Ganan un bonificador racial +2 en las pruebas de Artesanía (alquimia) y Percepción.

Odio: los svirfneblin reciben un bonificador de +1 en sus tiradas de ataque contra criaturas humanoides del subtipo reptiliano y enano debido a su entrenamiento contra estos odiados enemigos.

Afinidad con la piedra: los svirfneblin ganan afinidad con la piedra como un enano. Reciben un bonificador racial de +2 en las pruebas de Percepción para percibir la presencia de obras poco comunes de mampostería, como por ejemplo trampas de piedra o puertas secretas ubicadas en paredes o suelos de piedra. Realizan una prueba para darse cuenta de tales construcciones siempre que pasen a menos de 10' de ellas, tanto si las buscan activamente como si no.

Resistencia a conjuros: los svirfneblin tienen RC igual a 6 + niveles de clase.

Magia svirfneblin: los svirfneblin añaden +1 a la CD de cualquier conjuro de ilusión que lancen. Los svirfneblin que posean un Carisma de 11 o superior también ganan las siguientes capacidades sortílegas: *indetectabilidad* como una aptitud sortílega constante y *ceguera/sordera*, *contorno borroso* y *disfrazarse* 1 vez al día; el nivel de lanzador es igual a sus niveles de personaje.

Idiomas: los svirfneblin comienzan hablando gnomo e infracomún. Aquellos con altas puntuaciones de Inteligencia pueden elegir idiomas adicionales de entre los siguientes idiomas: aklo, común, dracónico, elfo, enano, gigante, orco, térraro o trasgo.

Fuente: No oficial.

VANARAS DE GOLARION (VANARAS):

Los vanara son humanoides simiescos inteligentes que viven en la profundidad de los bosques y junglas. Son ágiles y astutos, pero lastrados por una curiosidad sin límites y un amor a las bromas que, aunque normalmente son inofensivos, dificultan congraciarse con aquellos con quienes se encuentran. El cuerpo de un vanara está cubierto por una fina capa de pelaje suave y los individuos con el pelo castaño, marfileño e incluso dorado son comunes. A pesar de su pelaje, a los vanara les crece un largo pelo en la cabeza al igual que a los humanos, y tanto machos como hembras se esfuerzan en llevar elaborados peinados para importantes funciones sociales. El cabello de la cabeza de un vanara coincide con el color de su pelaje. Todos los vanara poseen largas colas prensiles y pies con pulgares opo-
nibles capaces de movimientos articulados complejos.

Un vanara tiene una altura ligeramente más baja que un humano típico.

Los machos pesan entre 150 y 200 libras como mucho, con las hembras pesando ligeramente menos. Los vanara viven de 60 a 75 años.

Los vanara viven en grandes pueblos arbóreos conectados por puentes de cuerda y escaleras. Las casas están excavadas en los árboles, pero habitualmente están abiertas a los elementos excepto por toldos de hojas tejidas y tejadillos. Los pueblos vanara normalmente son dirigidos por el líder religioso de la comunidad, normalmente un clérigo, oráculo o monje.

Fuente: "Bestiario 1; Pathfinder RPG"
(<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los vanaras de Golarion:

Los vanara se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los vanara tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Sabiduría, -2 Carisma: los vanara son ágiles y perspicaces, pero también son más bien traviesos.

Mediano: los vanaras son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los vanara tienen una velocidad base de 30 pies.

Velocidad trepando: los vanara poseen una velocidad trepando de 20 pies.

Visión en la penumbra: los vanara pueden ver el doble de lejos que los humanos en zonas de poca luz.

Ágil: los vanara poseen un bonificador +2 racial a las pruebas de Acrobacias y Sigilo.

Cola prensil (Ex): todos los vanara poseen largas colas flexibles que pueden usar para transportar objetos. No pueden blandir armas con sus colas, pero les permiten recuperar pequeños objetos que lleven guardados como acción rápida.

Idiomas: un vanara comienza el juego hablando común y vanarano. Los vanara con puntuaciones elevadas de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: aklo, celestial, élfico, gnomo, trasgo y silvano.

Fuente: "Bestiario 3; Pathfinder RPG" (<http://rolroyce.com/>).

Regla de la casa: rasgos raciales más equilibrados para los vanaras de Golarion.

Personalmente, los vanaras me parecen ligeramente un tanto inferiores a los de otras razas estándar. He comparado el vanara de Pathfinder con la antigua versión del Sistema d20, y se me ocurre que se podrían ajustar sus rasgos raciales para que quedasen de la siguiente forma:

Los vanara se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todos los vanara tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Sabiduría, -2 Carisma: los vanara son ágiles y perspicaces, pero también son más bien traviesos.

Mediano: los vanaras son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.

Velocidad normal: los vanara tienen una velocidad base de 30 pies.

Velocidad trepando: los vanara poseen una velocidad trepando de 20 pies.

Obtienen un bonificados racial +8 en todas las pruebas de Trepas, y pueden usar su modificador de Fuerza o de Destreza (el que sea más alto). Siempre pueden "elegir 10", aunque estén apurados o amenazados mientras trepan. Cuando un vanara opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad Trepas en el *Manual de Reglas Básicas*), se mueve a una velocidad de 30' y realiza una sola prueba de Trepas por asalto con un penalizados -5.

Visión en la penumbra: los vanara pueden ver el doble de lejos que los humanos en zonas de poca luz.

Ágil: los vanara poseen un bonificador +4 racial a las pruebas de Acrobacias y Sigilo.

Cola prensil (Ex): todos los vanara poseen largas colas flexibles que pueden usar para transportar objetos. No pueden blandir armas con sus colas, pero les permiten recuperar pequeños objetos que lleven guardados como acción rápida.

Idiomas: un vanara comienza el juego hablando común y vanarano. Los vanara con puntuaciones elevadas de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: aklo, celestial, élfico, gnomo, trasgo y silvano.

Fuente: No oficial.

VISHKANYAS DE GOLARION (VISHKANYAS):

Los vishkanyas son una raza de humanoides exóticos conocidos por su astucia y afinidad por los venenos de todas clases. La carne de un vishkanya está formada por finas escamas que desde la distancia o incluso a unos pocos pies aparenta ser una piel particularmente suave. Estas escamas son normalmente de un único color oscuro, aunque algunos poseen complejos patrones como rayas o incluso espirales. La lengua de un vishkanya es bífida igual que la de una serpiente, y sus ojos carecen de pupilas visibles.

Aunque abundan las leyendas de que el más leve roce de un vishkanya puede matar a un humanoide mortal, esos cuentos son evidentemente falsos. La piel de un vishkanya no es más venenosa que la de cualquier humano, pero es cierto que su sangre, saliva y otros fluidos corporales pueden ser peligrosos. Los vishkanyas están entrenados en el uso de su propia saliva o incluso su sangre para envenenar sus armas y aquellos que luchan contra ellos deben ser cautelosos con la exposición al veneno de los vishkanya. Un vishkanya mide 6 pies de altura y pesa 130 libras.

Fuente: “Bestiario 3; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).



Rasgos raciales de los vishkanya de Golarion:

Las vishkanyas se definen por sus niveles de clase, no poseen Dados de Golpe raciales. Todas las vishkanyas tienen los siguientes rasgos raciales:

+2 Destreza, +2 Carisma, -2 Sabiduría: los vishkanyas son gráciles y elegantes, pero a menudo irracionales.

Visión en la penumbra: las vishkanyas pueden ver el doble de lejos que los humanos en zonas de poca luz.

Sentidos agudos: los vishkanyas reciben un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.

Flexible: los vishkanyas obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Escapismo y Sigilo.

Resistencia a venenos: un vishkanya posee un bonificador racial a sus salvaciones contra veneno igual a sus Dados de Golpe.

Uso de venenos (Ex): los vishkanyas están entrenados con el veneno y nunca se envenenan accidentalmente a sí mismos cuando usan o aplican un veneno.

Tóxico (Ex): un número de veces al día igual a su modificador de Constitución (mínimo 1/día), un vishkanya puede envenenar un arma que porte con su saliva o sangre tóxica (usar la sangre requiere que el vishkanya sea herido cuando usa esta aptitud). Aplicar el veneno de esta forma es una acción rápida.

Veneno de vishkanya: Herida; salvación Fort CD 10 + la mitad de los Dados de Golpe del vishkanya + el modificador de Constitución del vishkanya; frecuencia 1/asalto durante 6 asaltos; efecto 1d2 Dex; cura 1 salvación.

Familiaridad con armas: los vishkanyas siempre son competentes con cerbatana, kukri y shuriken.

Idiomas: los vishkanyas comienza el juego hablando común y vishkanya. Las vishkanyas con puntuaciones elevadas de inteligencia pueden escoger cualquiera de los siguientes idiomas: aklo, dracónico, élfico, trasgo, silvano e infracomún.

Fuente: “Bestiario 3; Pathfinder RPG” (<http://rolroyce.com/>).

¿Buscas la raza ideal para tu personaje? Aquí encontrarás recopiladas numerosas razas de *Pathfinder RPG*. Un total de 31 razas listas para usar en Pathfinder RPG, extraídas de los siguientes manuales: *"Manual de Reglas Básicas, Pathfinder"*, *"Guía Avanzada de Razas, Pathfinder"*, *"Bestiario 1, Pathfinder"*, *"Bestiario 2, Pathfinder"* y *"Bestiario 3, Pathfinder"*.

El objetivo de esta recopilación de razas es ser una herramienta, tanto para el DM como para los jugadores.

Disfrútalo y no dejes de visitarnos: <http://posadaelultimohogar.wordpress.com/>

Te aconsejo que también visites la web de Fosfoman, sin él y la gente que colabora en su web nunca me habría animado a realizar esta recopilación de razas: <http://rolroyce.com/>



PATHFINDER
JUEGO DE ROL