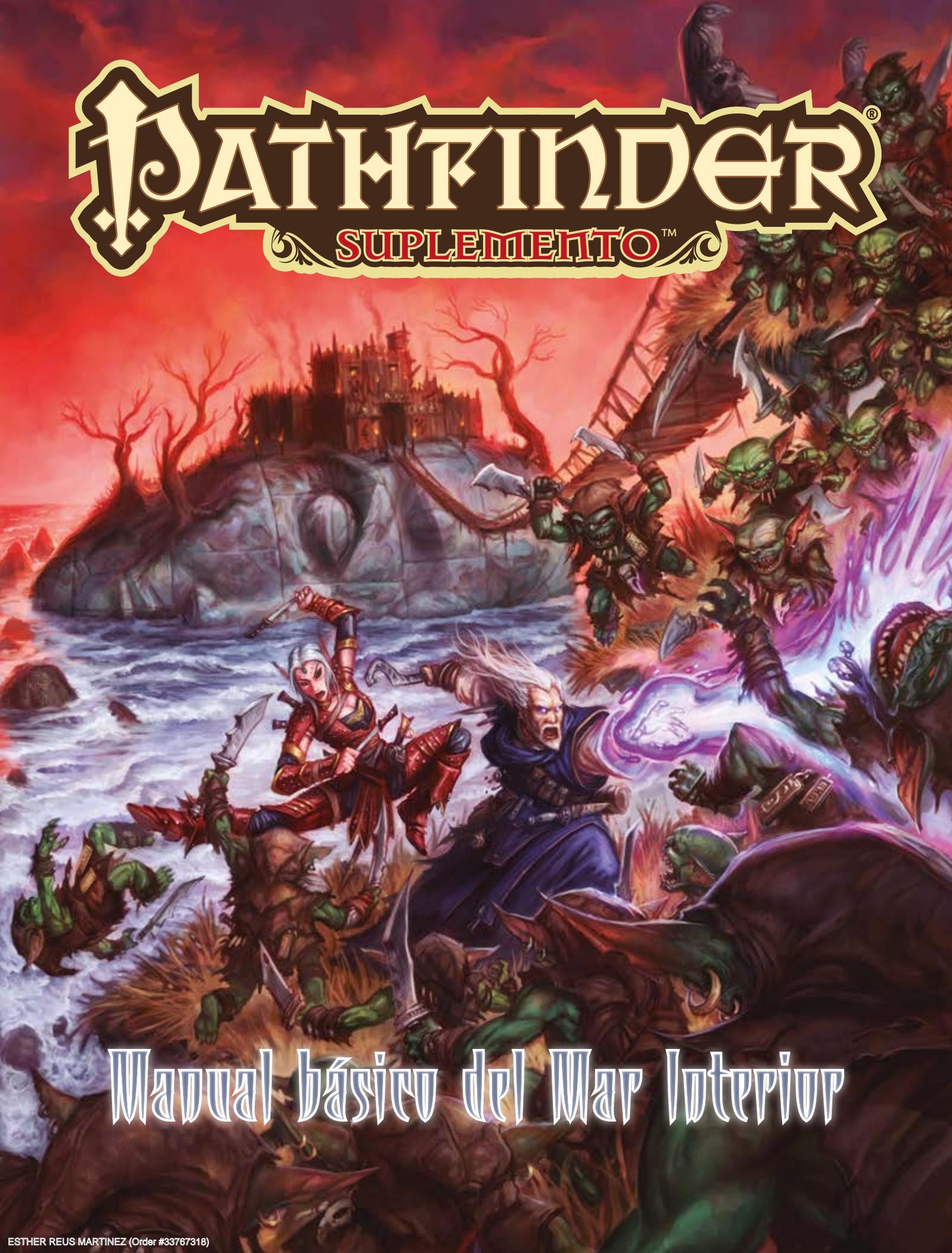


PATHFINDER[®]

SUPLEMENTO[™]



Manual básico del Mar Interior

¡Introducción a la aventura!

El Mar Interior es el corazón del escenario de campaña de *Pathfinder*. Desde la diabólica Cheliox hasta la cosmopolita Absalom, desde las salvajes y heladas Tierras de los Reyes de los Linnorm hasta las húmedas selvas de la Extensión de Mwangi, hay sitio para cualquier personaje o aventura que tu imaginación pueda idear. Pero, aunque un Director de juego o jugador puede saber todos los secretos de esta ambientación, cortesía de la *Guía del mundo del mar Interior*, ¿qué sabe un personaje sobre su mundo? Con el *Manual básico del Mar Interior*, los Directores de juego pueden introducir a sus jugadores de forma rápida y fácil al escenario de campaña de *Pathfinder*, y los jugadores experimentados pueden personalizar sus personajes con nuevos trucos y rasgos específicos de esta ambientación.

Dentro de este *Suplemento del jugador* de *Pathfinder* encontrarás:

- ▶ Un vistazo general a cada nación de la región del mar Interior apto para jugadores, que informa a los personajes de lo que deben saber de su tierra natal... o de la de sus enemigos.
- ▶ Nuevos rasgos de personaje para cada país y región, que ayudan a dar vida a los personajes, y enlazar sus trasfondos y mecánicas con la ambientación.
- ▶ Nuevos arquetipos para tres estilos de lucha del Mar Interior: el señor de la espada Aldori, el derviche de la Flor del Alba, y el duelista rondelero.
- ▶ Un vistazo completo a los dioses principales de la región, y lo que todo residente debería saber sobre ellos.
- ▶ Tres nuevas escuelas arcanas: los fabricantes de objetos mágicos del Arcanamirio, los atadores infernales de Egorian, y los sigilosos ilusionistas de los magos del velo de Qadira.
- ▶ Un repaso a las razas más comunes de la región, desde los elfos hasta los semiorcos, así como las etnias humanas más comunes.

Este *Suplemento del jugador* de *Pathfinder* funciona mejor con las reglas de *Pathfinder*, o la edición 3,5 del juego de rol de fantasía más antiguo del mundo, pero puede incorporarse fácilmente a cualquier mundo de fantasía.





Manual básico del Mar Interior

Para poder disfrutar al máximo de este *Suplemento del jugador* de *Pathfinder*, se recomienda tener también las *Reglas básicas*, la *Guía del jugador avanzada* y el *Bestiario*. Aunque es adecuado para usarse en cualquier mundo de fantasía, está optimizado para el escenario de campaña de *Pathfinder*

ÍNDICE DE MATERIAS

El Mar Interior	2
Combate: estilos de esgrima del Mar Interior	24
Fe: dioses del Mar Interior	26
Magia: colegios arcanos del Mar Interior	28
Sociedad: razas del Mar Interior	30

Autor • Colin McComb

Ilustración de portada • Tyler Walpole

Ilustraciones interiores • Jeff Carlisle y Carolina Eade

Dirección creativa • James Jacobs

Dirección artística senior • Sarah E. Robinson

Jefatura editorial • F. Wesley Schneider

Dirección de desarrollo • Rob McCreary

Edición y desarrollo • Judy Bauer, Christopher Carey,
Sean K Reynolds, y James L. Sutter

Asistencia editorial • Jason Bulmahn y Mark Moreland

Interno editorial • Kelley Frodel

Diseño gráfico • Andrew Vallas

Especialista de producción • Crystal Frasier

Editor • Erik Mona

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Vicepresidencia de operaciones • Jeffrey Alvarez

Contabilidad corporativa • Dave Erickson

Jefatura de ventass • Pierce Watters

Análisis financiero • Christopher Self

Dirección técnica • Vic Wertz

Dirección de eventos • Joshua J. Frost

Un agradecimiento especial

Al Servicio de Atención al Cliente de Paizo, y a los equipos de Almacén y de la Web



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



Devir Contenidos S.L.
Rosellón, 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
España

Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Traducción • Joan Julià

Coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Rosa María Arbós y Bascu

Uste producto utiliza las *Reglas básicas*, la *Guía del jugador avanzada* y el *Bestiario* del juego de rol *Pathfinder*. Estas reglas pueden encontrarse *online* (en inglés) como parte del *Pathfinder Roleplaying Game Reference Document* en paizo.com/pathfinderRPG/prd.

Identidad de producto: por la presente los siguientes elementos se identifican como *Identidad de producto*, tal y como ésta se define en la *Open Game License* versión 1.0a, Sección 1(e), y no constituyen *Contenido abierto*: todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, relatos, lugares, personajes, ilustraciones y vestimentas profesionales. Todo elemento que haya sido designado previamente como *Contenido de juego abierto* (*Open Game Content*) o que sea de dominio público queda excluido de esta declaración.

Contenido abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como *Identidad de producto* (ver más arriba), la mecánica de juego de este producto de Paizo Inc. se considera *Contenido de juego abierto*, tal y como se define en la *Open Game License* versión 1.0a Sección 1(d). Ninguna parte de esta obra, aparte lo designado como *Contenido de juego abierto* puede ser reproducida en formato alguno sin autorización por escrito.

El *Suplemento de Pathfinder: Manual básico del Mar Interior* se publica por Paizo Inc. bajo la *Open Game License* version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

El *Manual básico del Mar Interior* es una publicación de Paizo Inc. bajo la *Open Game License* versión 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y *GameMastery* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Pathfinder Roleplaying Game*, *Pathfinder Campaign Setting*, *Pathfinder Module*, *Pathfinder Player Companion*, y *Pathfinder Society* son marcas de Paizo Inc. © 2011, Paizo Inc.



El Mar Interior

Aunque hay incontables mundos en el espacio, girando alrededor de soles lejanos, el corazón del Escenario de campaña de *Pathfinder* es un planeta dinámico llamado Golarion, un lugar donde se alzan civilizaciones, florecen imperios, los cielos se adornan con milagros, y se alzan desde las sombras males innumerales, para proyectar una capa de oscuridad sobre las brillantes ciudades de la antigüedad.

En la región conocida como el Mar Interior, los triunfos del presente sólo se ven eclipsados por las maravillas en ruinas del pasado, y un mortal audaz puede desafiar a los dioses o unirse a sus filas. Desde la tundra helada de las Tierras de los Reyes de los Linnorm hasta las junglas carnívoras de la Extensión de Mwangi, y desde los desiertos llenos de derviches de Qadira hasta las enramadas élficas de Kyonin, o incluso las metrópolis diabólicas de Chelixa, las tierras y las aguas del Mar Interior rebosan de peligros y oportunidades por descubrir para quienes se atreven a explorarlas.

El mar Interior, que da nombre a la región circundante, se encuentra entre dos grandes continentes, Avistan al norte y Garund al sur. Las naciones florecen a lo largo de sus costas, incluyendo la ciudad de Absalom, que fue fundada por el fallecido dios de la humanidad, y que quizá representa el mayor bastión de civilización en el mundo conocido. El intercambio constante de bienes e ideas entre estas naciones crea una vivaz (y a veces mortal) tensión entre las grandes potencias de ambos continentes. Se trata de tierras de aventura, donde ni siquiera los dioses conocen los límites del potencial de un individuo.

Este manual básico presenta una introducción a las diversas regiones del Mar Interior, y está diseñado para ayudar a jugadores y DJ a familiarizarse con la ambientación, y personalizar sus personajes en consecuencia. Todos los aspectos que aquí se presentan se exponen con más detalle en la *Guía del mundo del Mar Interior* [NdC: originalmente, ambos volúmenes se publicaron por separado; para la versión española hemos preferido juntarlos y que este manual básico sea una especie de prólogo de la Guía].

HISTORIA

El pueblo llano del Mar Interior sabe poco sobre la historia antigua de Golarion. La mayoría de humanos ha oído hablar del magnífico imperio isleño de Azlant, del que se alzó Aroden, el Último Hombre, para llevar la civilización a las gentes iletradas del continente. Los longevos elfos tienen sus propios relatos del antiguo éxodo de su raza, y de su regreso relativamente reciente a un mundo plagado de humanos. Pero más allá de estas escasas leyendas, la mayoría de la gente no sabe casi nada de esos días antiguos, y hay un buen motivo para ello. Hace aproximadamente 10.000 años, el cielo se abrió y arrojó una lluvia de estrellas sobre Golarion en un cataclismo conocido como la Gran Caída, destrozando civilizaciones enteras, y levantando una nube de polvo que ocultó el sol y arrojó la región del mar Interior a una era de oscuridad tanto literal como metafísica. Durante este periodo, naciones enteras desaparecieron de la faz de la tierra, y nuevas razas llegaron a la superficie desde las profundidades de las Tierras Oscuras. Cuando finalmente la oscuridad se desvaneció, la gente empezó a reconstruir. Pero, aunque sus nuevas naciones se extienden por todo el mundo, aún perduran rastros de la grandeza de antaño, como el cadáver de un mundo perdido bajo los pies de sus descendientes.

A continuación hallarás una cronología básica de la región del mar Interior, que consta de sucesos relativamente conocidos, y que un sabio de cierta reputación debería conocer. En el Mar Interior los años se contabilizan según el Recuento de Absalom (RA), empezando por el año en que Aroden alzó la *Piedra Estelar* de las profundidades.

Era de la Oscuridad (-5293 RA a -4295 RA)

- 5293 La Gran Caída. Una lluvia de estrellas destruye Azlant, y la *Piedra Estelar* crea el mar Interior, trayendo consigo la Era de la Oscuridad. Los elfos abandonan Golarion.
- 5102 Los orcos se abren camino hasta el mundo de la superficie, y siembran el caos en gran parte de Avistan, empujados por los enanos a medida que estos cavan hacia arriba en su Búsqueda del Cielo.

Era de la Angustia (-4294 RA a -3471 RA)

El mundo, roto y dividido, empieza a sanar a medida que sus habitantes luchan por el poder de curar la tierra herida... o dominarla. La Semilla de Rovagug emerge de las profundidades por primera vez.

Era del Destino (-3470 RA a -1 RA)

- 3470 Fundación de la antigua Osirion, que se convierte en un faro de civilización, alcanzando su cúspide en el -3000 RA.
- 1281 Fundación de Taldor, que con el tiempo crece hasta convertirse en un imperio que domina el sur de Avistan y gran parte del Mar Interior.
- 892 Los magos-reyes Nex y Geb entran en guerra en un conflicto que dura más de mil años.
- 632 La Tarasca emerge en las tierras del este, y arrasa incontables ciudades.

Era de la Entronización (-1 RA a 4605 RA)

- 1 El héroe Aroden alza la *Piedra Estelar* de las profundidades del mar Interior, alcanza la divinidad, y funda Absalom.
- 896 Aroden hiere mortalmente al mago-rey Tar-Baphon en la isla del Terror.
- 1707 Los ejércitos de Taldor establecen la provincia de Andoran.
- 1893 Norgorber supera la prueba de la *Piedra Estelar* y se convierte en dios.
- 2361 El héroe varisano Soividia Ustav funda Ustalav.
- 2497 El demonio Arrasador de Árboles empieza a profanar Kyonin.
- 2632 Los elfos regresan a Golarion desde su exilio.
- 2765 Cayden Cailean supera la prueba de la *Piedra Estelar* estando borracho, y se convierte en dios.
- 3007 Taldor funda la provincia de Chelifax.
- 3203 El temido mago Tar-Baphon regresa a la vida como el Tirano Susurrante, y comienza a aterrorizar el centro de Avistan.
- 3313 La Reina Bruja Baba Yaga crea la nación de Irrisen a partir de la parte oriental de las Tierras de los Reyes de los Linnorm.
- 3827 Los Cruzados Brillantes encarcelan al Tirano Susurrante en la Espira del Patíbulo.
- 3828 Taldor funda la provincia de Última Muralla como defensa contra el regreso del Tirano Susurrante.
- 3832 Iomedae supera con éxito la prueba de la *Piedra Estelar* y se convierte en heraldo de Aroden.
- 4081 Chelifax se escinde de Taldor, llevándose consigo a Andoran, Galt, e Isger, empezando el ascenso del Imperio de Chelifax.
- 4137 Chelifax asalta Absalom y fracasa.
- 4138 Chelifax funda la colonia de Sargava en Garund.
- 4307 Fundación de la Sociedad *Pathfinder* en Absalom.
- 4338 La sombría Nidal cae ante Chelifax.
- 4499 Choral el Conquistador funda Brevoy.
- 4576 Fundación de la primera orden militante de Caballeros Infernales.

Era de los Presagios Perdidos (4606 RA a la actualidad)

- 4606 En lugar de cumplir las profecías y regresar a Golarion, Aroden muere. Sarkoris es avasallada por demonios y energía abisal, transformando el reino bárbaro en la Herida del Mundo. Se forma el Ojo de Abendego en la costa oeste de Garund.
- 4609 Khemet I reconquista Osirion de manos de los sátrapas keleshitas.
- 4632 La provincia de Molthune se escinde de Chelifax.
- 4640 La diabólica casa Thrune se hace con el control de Chelifax.
- 4655 Nirmathas se independiza de Molthune.
- 4661 Razmir, el Dios Viviente, establece la nación de Razmiran en su propio nombre.
- 4667 El pueblo de Galt rompe lazos con Chelifax en la brutal Revolución Roja.
- 4669 Andoran proclama su independencia de la diabólica Chelifax en la Revuelta Popular.
- 4674 Los piratas de los Grilletes se unen bajo la bandera del Rey del Huracán.
- 4714 El año actual.

ABSALOM



La Ciudad del Centro del Mundo

Alineamiento: N

Capital: Absalom (303.900)

Razas principales: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos, semielfos, semiorcos

Religiones principales: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Iomedae, Irori, Nethys,

Norgorber, Sarenrae, Shelyn

Idiomas: común, keleshio, osiriano

Absalom, la Ciudad del Centro del Mundo, es la ciudad más grande, rica, y famosa de la región del mar Interior. Es también la capital de la nación de Absalom, que abarca las islas de Kortos y Erran en el centro del mar Interior. Absalom, de la que se dice que fue fundada por el propio dios Aroden, está construida alrededor de la *Piedra Estelar*, que reposa en una catedral sobre un pilar de roca, rodeado por un pozo sin fondo, en el centro de la ciudad. Se puede llegar a la *Catedral de la Piedra Estelar* a través de tres puentes, pero sólo aquellos que buscan vastos tesoros o alcanzar la divinidad lo intentan, y poquísimos lo logran. Absalom es el principal núcleo comercial del mundo, y atrae a viajeros de todos los rincones de Golarion, quienes traen consigo sus negocios, su dinero, y su cultura.

Los diversos vecindarios de Absalom incluyen la Corte de la Ascensión, hogar de cientos de iglesias; el enorme baluarte llamado el fuerte Azlante; el barrio mercantil que lleva por nombre las Monedas; el barrio de la Hiedra, de los artistas; el acaudalado barrio del Pétalo; y el cuartel de los Sabios, que contiene edificios gubernamentales. En el exterior de la ciudad, las Tierras de los Túmulos están llenas de incontables castillos de asedio: las fortalezas abandonadas y en ruinas de muchos aspirantes a conquistadores.

Se dice que quien controla Absalom puede gobernar el mundo, y se da el caso de que hay facciones conspirando incesantemente para conquistar la ciudad, tanto desde el exterior como desde dentro de sus murallas. Quizá no hay otra ciudad en todo Golarion que presente tantas oportunidades de aventuras, intrigas, y emociones en cada esquina.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Absalom.

Absalomiano impulsivo (regional): creciste en las calles de Absalom y has trabajado tanto de guía como de guardaespaldas para visitantes de la ciudad. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Iniciativa y a las de Saber (local).

Cosmopolita (regional): tu exposición a la gran variedad de culturas de todo el Mar Interior te ha concedido un talento innato para los idiomas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Lingüística, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

ANDORAN



La cuna de la libertad

Alineamiento: NB

Capital: Almas (76.600)

Razas principales: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos

Religiones principales: Abadar, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Shelyn

Idioma: común

A través de su historia, Andoran ha servido a varios imperios: primero a Taldor, y luego a Cheliox. En ambos casos, los andoranos cortaron sus vínculos cuando sus lejanos amos se volvieron demasiado opresivos. En 4669 RA, organizaron una revuelta contra el auge del diabolismo en Cheliox, y al hacerlo, crearon una revolución que derrocó a la antigua nobleza y dio poder a los mercaderes y a los ciudadanos de a pie, en un incipiente experimento democrático. Los aventureros del país se ven a sí mismos como libertadores y evangelistas en contra del feudalismo, la monarquía, y el esclavismo. Aunque los andoranos no siempre están de acuerdo, les une su odio hacia la esclavitud, y buscan erradicarla siempre que sea posible. La misión de Andoran es sembrar la libertad (personal, económica, e intelectual) y ha creado unidades militares de élite, llamadas los Caballeros del Águila, dedicadas a ese propósito.

Andoran es un país hermoso, cubierto de campos y bosques, riachuelos y lagos. Aunque antaño fue escenario de extensas batallas en sus fértiles llanuras, desde entonces las guerras se han ido a otra parte, y ahora es un lugar principalmente pacífico. El pueblo de Andoran se esfuerza mucho para que siga siéndolo.

La nación está dedicada al igualitarismo y a las oportunidades, pero para algunos es difícil deshacerse de las viejas costumbres. La élite que perdió sus propiedades por negarse a respaldar a Andoran en su escisión de Cheliox, aún planea modos de recuperar su poder, y agentes enemigos acuden desde el otro lado del mar Interior para derrocar al naciente gobierno armando guerrillas militantes, fomentando la sedición, y predicando en contra de la legitimidad del gobierno popular.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Andoran.

Esclavo liberado (regional): naciste siendo un esclavo o fuiste vendido, pero abolicionistas andoranos te liberaron. Tu fuerte voluntad te ayudó a perseverar cuando estabas en cautividad, y te dio fuerzas para empezar de cero en tu nueva vida en Andoran. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Voluntad.

Libertador andorano (regional): has dedicado tu vida a luchar contra la opresión, la tiranía, y la esclavitud. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque y daño contra esclavistas, o cualquier criatura que está reteniendo a alguien contra su voluntad.

BASTIÓN DE BELKZEN, EL

La salvaje patria de los orcos

Alineamiento: CM

Capital: Urgir (28.700)

Razas principales: orcos, semiorcos, humanos

Religiones principales: Lamashtu, Rovagug, Zon-Kuthon

Idioma: orco

Cuando los enanos se abrieron paso desde las Tierras Oscuras, empujaron a los orcos por delante de ellos, y una vez llegaron a la superficie trataron de exterminar definitivamente a sus enemigos ancestrales. Los orcos retrocedieron hacia las montañas, pero liderados por un señor de la guerra llamado Belkzen, finalmente volvieron las tornas y tomaron una ciudadela celeste enana. Desde dentro de sus muros, contuvieron a sus enemigos e incluso lanzaron contraataques. Heridos y agotados, los enanos se retiraron, y así nació el Bastión de Belkzen, atrayendo a orcos de todos los rincones de Avistan, y unificándolos bajo un sólo (y raído) estandarte.

Belkzen se alza sobre un valle grande, escarpado, y aislado, que sufre tremendas inundaciones anuales cuando se funde la nieve acumulada en las montañas de su alrededor. Mamuts, tigres de dientes de sable, y otros tipos de fauna gigante tienen su hogar en el valle, y vagan por donde les place. Lugares de increíble poder y antigüedad, como el Cenotafio del Tirano Susurrante y el Arúspice de Azufre, hogar de sacerdotes proféticos orcos, también cubren el inhóspito paisaje, lo que atrae a aventureros que buscan sus secretos, y a aspirantes a señores de la guerra que sueñan con controlarlos.

Las diversas tribus del Bastión de Belkzen viven en paz entre sí durante la abundante estación lluviosa, pero cuando empieza la seca, vuelven a su estado natural de competencia salvaje. Los recursos de esta tierra son demasiado exiguos para que las tribus permanezcan unidas mucho tiempo bajo el mando de un único líder. Persisten aquí unos pocos reductos humanos, como Trunau, resistiendo contra los enemigos que se abalanzan contra sus murallas.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales del Bastión de Belkzen.

Dominador (regional): en el salvaje hogar de los orcos, la dominación se lleva en la sangre. Recibes un bonificador +2 por rasgo a todos los intentos de desmoralizar a un oponente en combate usando la habilidad de Intimidar.

Rompedor de líneas (regional): crecer en la frontera entre Belkzen y Última Muralla te ha enseñado a asaltar las líneas enemigas y avasallarlas rápidamente. Cuando cargas, añades 10 pies (3 m) a tu velocidad base.



BREVOY

Lucha entre casas nobles enfrentadas

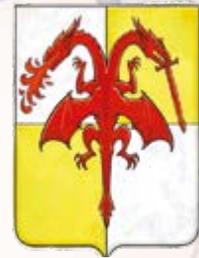
Alineamiento: CN

Capital: Nueva Stetven (32.850)

Razas principales: humanos, enanos

Religiones principales: Abadar, Farasma, Gorum

Idiomas: común, dracónico, hállido, skald, varisiano



Hace aproximadamente 200 años, Choral el Conquistador (con la ayuda de sus dragones rojos aliados) unió los países en guerra de Issia en el norte y Rostlandia en el sur bajo una sola bandera, y sus descendientes de la casa Rogarvia mantuvieron esa armonía mediante la espada. Ahora los Rogarvia se han esfumado; los antiguos gobernantes de Issia, los Surtova, han tomado el control; y la frágil alianza entre los dos otrora rivales está a punto de romperse. Incluso así, Brevoy es un poderoso aliado comercial para un buen número de naciones, entre ellas Mendev, Numeria, e incluso los Reinos Fluviales, carentes de ley.

Issia es una tierra de colinas agrestes cubiertas de maleza y pedregales, y la baja calidad de su suelo es pareja a la de su agricultura. Su gente está compuesta mayormente por pescadores, aunque hace siglos eran incursores temidos, que atacaban a lo largo del río Sellen.

Rostlandia es el mayor productor de alimentos del norte, una llanura extensa y fértil que se extiende al sur del bosque Gronzi. Está cubierta de granjas atendidas cuidadosamente por familias protegidas por los señores de la espada Aldori. Los señores de la espada se cuentan entre los mayores espadachines del Mar Interior, pero están obsesionados con el honor y el estatus personal.

La antigua ciudad de Guardacielos en los picos Escarcha de Hielo, antaño una fortaleza de los Aldori y hogar de un observatorio mágico, quedó sellada del mundo exterior el mismo día que los Rogarvia desaparecieron. Nadie ha entrado ni salido de sus murallas desde entonces, y no hay magia que pueda penetrar la barrera.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Brevoy.

Noble issiano (regional): eres un vástago de una de las casas nobles combatientes de Brevoy, y estás versado en moverte por el traicionero mundo de la política brevia. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones y de Saber (nobleza).

Paje de un señor de la espada (regional): has entrenado con los señores de la espada Aldori, y aunque aún no eres uno de ellos, has aprendido cómo golpear con fuerza con tus armas. Obtienes un bonificador +1 al ataque para confirmar impactos críticos cuando usas un arma de filo con la que eres competente.

CHELIAX



Un imperio diabólico en declive

Alineamiento: LM

Capital: Egorian (82.100)

Razas principales: humanos, gnomos, medianos, tiflin

Religiones principales: Abadar, Asmodeo, Erastil, Iomedae, Zon-Kuthon, diabolismo

Idiomas: común, infernal

La muerte de Aroden sembró el caos en Cheliox. La Doctrina de la Caída Estelar afirmaba de forma inequívoca que el dios vendría a sustituir al emperador de Cheliox en 4606 RA, y traería consigo un reinado de paz. En lugar de eso, el fallecimiento de Aroden dejó un vacío de poder político y religioso que los nobles de Cheliox se apresuraron a ocupar. La guerra civil duró más de 30 años, hasta que finalmente la casa Thrune reveló su arma definitiva: una alianza con el Infierno. Cuando la Iglesia de Asmodeo se convirtió en parte de la burocracia oficial del gobierno, muchas de sus provincias prefirieron rebelarse antes que servir al Infierno: en Andoran y Galt hubo revueltas, y Korvosa y Sargava se independizaron.

A pesar de estos contratiempos, Cheliox sigue siendo una de las naciones más poderosas de Golarion. Su Armada Imperial controla la entrada al mar Interior, y sus comerciantes llegan a todas las tierras del mundo conocido para llevar consigo de vuelta objetos exóticos y rarezas. La nobleza cheliox es traicionera y manipuladora, como se puede esperar de unos diabolistas, siempre maniobrando para posicionarse cerca de la corte Thrune.

La adoración de Asmodeo patrocinada por el estado asegura que los ciudadanos declaren su sumisión ante el Infierno, aunque puede que sus verdaderas lealtades sean distintas. Los chelioxianos se han vuelto desconfiados e insulares, y se venden unos a otros a los inquisidores asmodéicos o a los Caballeros Infernales sin dudarlo ni por un momento. Cheliox impone una disciplina absoluta de ley y orden, y lo que en otros países se considerarían vicios, aquí sólo son negocios fuertemente gravados.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Cheliox.

Aspirante a Caballero Infernal (regional): tu familia tiene una larga tradición de servicio en las filas de los Caballeros Infernales, y tu estricta educación y tu adiestramiento te han dado una intensa aura de mando. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

Revolucionario secreto (regional): buscas devolver a Cheliox a su apogeo antes del ascenso de la casa Thrune. Te has entrenado para resistir cualquier interrogatorio o tortura si alguna vez eres descubierto. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Voluntad contra efectos enajenadores, y a las salvaciones de Fortaleza contra drogas o venenos.

DRUMA



Un paraíso religioso para mercaderes

Alineamiento: LN

Capital: Kerse (18.300)

Razas principales: humanos, enanos

Religiones principales: Abadar, Torag, Profecías de Kalistrade

Idiomas: común, enano

Las aisladas colinas de Druma albergan las minas de gemas y metales preciosos más productivas de Avistan, lo que hace que sus líderes (adeptos religiosos de las mercantiles *Profecías de Kalistrade*) sean más ricos de lo que nadie puede imaginar, tal y como predecían sus profecías desde hace más de 2.000 años. En Druma, el dinero no es que sea lo más importante... es lo ÚNICO importante.

Los enanos, que solían estar muy activos en Druma, se van volviendo más retraídos, dejando a los kalistócratas humanos a cargo del país. Los líderes de la nación sólo son burócratas a tiempo parcial en la Burocracia Resplandeciente de Druma, pero son plutócratas a tiempo completo. Sólo los menos pudientes sirven a la Burocracia a jornada completa, pero sólo lo hacen para aumentar su riqueza personal. Muchos refugiados de los vecinos más peligrosos de Druma vienen aquí a intentar labrarse un futuro, pero su carencia de riqueza material los afianza en los estratos sociales más bajos. No son pocos los que intentan mejorar su posición uniéndose al ejército de Druma, la Liga Mercenaria. Los omnipresentes 'Chaquetas Negras' escoltan las caravanas y delegaciones comerciales drumias, y patrullan el Mar Interior para proteger los intereses de sus patrones. Su única misión es asegurarse de que la prosperidad drumia aumenta, y con ello las comisiones que reciben.

Los fieles de Kalistrade toleran a los no creyentes, pero calzan guantes blancos largos hasta los codos para evitar todo contacto con ellos. Los que no siguen su doctrina nunca progresan mucho en la burocracia, a pesar de sus otros méritos, y los devotos de las Profecías siempre se favorecen entre sí en los tratos financieros.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Druma.

Devoto de Kalistrade (regional): como seguidor de las *Profecías de Kalistrade*, comprendes la importancia de un trato favorable. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Tasación, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar cuando estás tratando de sellar un trato con no creyentes.

Lealtad a sueldo (regional): como miembro de la Liga Mercenaria de Druma, eres absolutamente leal al poseedor de tu contrato... por lo menos hasta que caduca. Una vez al día, cuando estás protegiendo a alguien que ha contratado tus servicios, puedes tirar dos veces cuando llevas a cabo una salvación de Voluntad contra efectos de hechizo, y utilizar el mejor resultado.

EXTENSIÓN DE MWANGI, LA

Una espesura selvática inexplorada

Alineamiento: N

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, elfos, gnomos

Religiones principales: Gozreh, Lamashtu, culto a los antepasados, Señores Demoníacos, la Fe Verde, tradiciones regionales

Idiomas: políglota, dialectos regionales



Algunas de las ruinas más antiguas del mundo se encuentran esparcidas por las junglas interiores de Garund. Los hurraños habitantes de los que reciben el nombre estos bosques y tierras salvajes, son descendientes de reinos olvidados de grandes logros, pero su cénit queda lejos, y su glorioso pasado sigue siendo un misterio.

No existen mapas completamente exactos del interior de Garund, y las tribus nativas de la extensión pocas veces declaran fronteras formales. Varios lugares de estas zonas agrestes atraen a poderosos espíritus malinos, colonias de plantas inteligentes, sectas de zombis yuyu, o peligros similares, lo que hace que tanto nativos como exploradores sensatos los eviten. Las costas occidentales son refugio de piratas y contrabandistas; las tierras interiores albergan selvas enormes donde no impera ley alguna.

En el borde suroeste de la jungla se encuentra Mzali, la más antigua de las ciudades en ruinas de la Extensión de Mwangi, y desde luego la más poblada. Hace alrededor de un siglo, la población de la ciudad cubierta de vegetación se disparó cuando peregrinos de toda la Extensión acudieron a ver con sus propios ojos un extraño fenómeno. Los chamanes de una extraña religión presentaron los restos momificados de Walkena, un príncipe infante de la casi mítica sociedad mwangi original. En los últimos 30 años, la pequeña momia ha vuelto a la vida, dando órdenes a su próspera secta, y azuzando a sus seguidores a un odio contra los colonos de Sargava y demás influencias externas en la Extensión de Mwangi, y desde entonces ha habido una guerra abierta.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de la extensión de Mwangi.

Buscador de artefactos (regional): conoces las leyendas de la Extensión de Mwangi, y los lugares donde se rumorea que hay grandes tesoros. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (geografía) y Saber (historia), y una de estas habilidades siempre se considera de clase para ti.

Caminante de la selva (regional): has aprendido a orientarte por las selvas más oscuras de la extensión de Mwangi, y a evitar los mayores peligros de la región. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Supervivencia en terreno selvático.

GALT

La revolución eterna

Alineamiento: CN

Capital: Isarn (42.700)

Razas principales: humanos, medianos, semielfos

Religiones principales: Calistria, Cayden Cailean, Erastil, Iomedae, Norgorber, Shelyn

Idiomas: común, hállido



La historia de Galt está llena de filósofos, artistas, y otras piezas clave de la cultura, cuyas creaciones han dejado huella en el mundo. Sin embargo, dicha historia está quedando en agua de borrajas, a base de golpes sangrientos. La Revolución Roja empezó poco después de que la casa Thrune tomase el control de Cheliox. En lugar de someterse a los diabolistas, los filósofos galtanos empezaron a socavar los pilares del derecho divino de la realeza. Las palabras de Hosetter y Jubannich inflamaron al populacho, e inspiraron la rebelión; el pueblo derrocó a los chelaxianos y creó el Consejo Revolucionario para construir una nueva nación. Lo primero que construyeron, sin embargo, fueron las *hojas finales*, aparatos horripilantes que traían justicia rápida y humana... y que pervirtieron el amor por la vida de Galt, transformándolo en amor por la sangre.

Ahora, en lugar de asegurarse un gobierno de confianza, esta tierra bañada en sangre ha visto alzarse y caer una docena de regímenes en 60 años, cada uno más frágil y brutal que el anterior. Las grandiosas esperanzas de la Revolución Roja han degenerado en la anarquía de la Revolución Eterna, alimentada por agentes chelios, y por descendientes de las familias nobles que huyeron al inicio de la revolución. Las únicas constantes en Galt hoy día son el propio cambio, y el hambre insaciable de las *hojas finales*.

Galt no es un lugar seguro para los extranjeros, y aquellos que se atreven a entrar en esta tierra sangrienta para saquear los tesoros de valor incalculable de la aristocracia desaparecida, deben ir con cuidado para protegerse de las turbas ambulantes que buscan regar los campos de la anarquía.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Galt.

Observador silencioso (regional): puedes percibir cuándo una multitud empieza a ponerse de mal humor, y sabes cómo esquivar turbas furiosas cuando buscan víctimas para su ira. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones en multitudes, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Sigilo en calles de ciudades.

Orador inspirador (regional): has aprendido el arte de la oratoria, y sabes cómo dirigirte a las muchedumbres para encolerizarlas o calmarlas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia y de Engañar cuando te diriges a una multitud de 10 personas o más.

GEB



Los dominios de los muertos

Alineamiento: LM

Capital: Mechitar (42.000)

Razas principales: humanos, muertos vivientes

Religiones principales: Nethys, Urgathoa, Zon-Kuthon

Idiomas: keleshio, osiriano

Geb es un caso único entre las naciones de Golarion, una tierra donde un gobernante muerto viviente reina sobre una extensa red de nigromantes, legiones de guerreros esqueléticos, esclavos zombis en los campos, y esclavos humanos que existen únicamente para saciar el hambre de la aristocracia muerta viviente. El país fue devastado por las guerras entre los magos-reyes Nex y Geb. Cuando Nex convocó cataclismos sobre Geb, este respondió reanimando a los fallecidos como soldados muertos vivientes. Cuando Nex desapareció, Geb juró no descansar hasta estar seguro de que su némesis no escaparía de su venganza; así que regresó como fantasma encadenado a su propio odio, y ahora gobierna junto a su consorte liche, la Reina Ramera Arazni.

Tras más de 4.000 años, los dos países están nominalmente en paz; de hecho, Geb no actúa abiertamente contra ningún enemigo externo, pero las consecuencias de las luchas son evidentes en la población de muertos vivientes que impregna cada estrato social. Los muertos vivientes inteligentes son comunes en la sociedad de Geb, y se les conceden plenos derechos como ciudadanos. Los vivos (a los que se denomina 'los rápidos') gozan de los mismos derechos de ciudadanía, dependiendo de su estatus; pero también hay corrales de siervos humanos criados en cautividad, que proporcionan alimento para los muertos, y energía para los conjuros de los Señores de la Sangre, los nigromantes reales que han jurado servir a Geb.

Los confines al norte de Geb tienen a los Yermos de Maná como vecinos, y todo tipo de abominaciones cruza la frontera para llevar la destrucción a todo lo que encuentra. Los retorcidos bosques albergan terrores inimaginables... y en Geb, eso es mucho decir.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Geb.

Amigo de los muertos (regional): tu asociación cercana con los muertos vivientes inteligentes de Geb te ha otorgado parte de su esencia ultraterrena, lo que te ayuda a tratar con los muertos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Diplomacia contra muertos vivientes inteligentes.

Enemigo de los muertos vivientes (regional): tu disgusto ante el modo en que la aristocracia muerta viviente de Geb trata a los vivos te ha despertado un profundo odio. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra conjuros o aptitudes sortílegas usados por criaturas muertas vivientes.

GRILLETES, LOS



Traicioneras islas piratas

Alineamiento: CN

Capital: Puerto Peligro (43.270)

Razas principales: humanos, gnomos, medianos, semiorcos

Religiones principales: Besmara,

Calistria, Cayden Cailean, Farasma, Gozreh, Norgorber

Idiomas: común, políglota

Los señores de los piratas de los Grilletes zarpan de un puñado de puertos sin ley, ocultando sus actividades ilícitas tras la cobertura del voraz Ojo de Abendego. Ruinas olvidadas de una antigua civilización cubren la cadena de islas, y sus semiderruidas paredes de piedra muestran representaciones horribles de canibalismo y sacrificios humanos, imágenes tan inquietantes que hace 600 años los exploradores chelios señalaron la región como maldita y embrujada en sus mapas, y continuaron al sur para fundar la colonia de Sargava.

A lo largo de los últimos 30 años, los corsarios de los Grilletes han disfrutado de un éxito sin precedentes. Todos los Capitanes Libres son diestros a la hora de rodear los peligrosos límites del Ojo de Abendego, lo que les proporciona una ruta de huida fácil frente a timoneles menos experimentados. Hoy día los Grilletes son una colección variopinta de puertos de bandidos y esclavistas, donde los filibusteros pueden amarrar con seguridad, y vender sus ganancias ilícitas a mercaderes sin escrúpulos. Cada puerto está gobernado por un poderoso Capitán Libre, que reparte el botín de las incursiones recientes, y administra la justicia pirata cuando es necesario.

Los Grilletes sólo tienen un aliado de fiar: la antigua colonia chelia de Sargava. A cambio de defender a la colonia de sus antiguos amos, los Capitanes Libres obtienen tributos regulares de madera y esclavos de Sargava. En cualquier otro lugar, los saqueadores de los Grilletes son temidos y odiados, especialmente en Cheliox y Rahadom, que se llevan la peor parte de sus depredaciones.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de los Grilletes.

Marino de los Grilletes (regional): estás familiarizado con las traicioneras líneas costeras, corrientes, y mareas de los Grilletes, y puedes aplicar estos conocimientos a cualquier otro lugar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (geografía) y Saber (Naturaleza) mientras estás en el océano. También obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Nadar, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

Navegante de las tormentas (regional): has navegado por algunos de los mares más embravecidos de Golarion, y has rodeado los límites del Ojo de Abendego. Estás acostumbrado al vaivén de los barcos, incluso en tormenta, y obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Acrobacias para mantener el equilibrio en terreno desigual o superficies inestables.

IRRISEN

La Tierra del Invierno Eterno

Alineamiento: NM

Capital: Trono Blanco (24.900)

Razas principales: humanos, gigantes de la escarcha, hadas, lobos invernales

Religiones principales: Lamashtu, Zon-Kuthon

Idiomas: hállido, skald



Hace casi 1.400 años, el territorio que hoy día es Irrisen pertenecía a los poderosos Reyes de los Linnorm. Durante un invierno especialmente duro, una hueste de troll de piel azul y hadas del frío descendieron desde la Corona del Mundo, liderados por la espantosa anciana Baba Yaga, una bruja venida de un mundo lejano. La Reina de las Brujas subyugó rápidamente la región, matando a todos los que se resistieron y esclavizando a los demás. La lucha terminó en sólo 23 días, y así se forjó la nación de Irrisen, que ha permanecido desde entonces enclaustrada en lo más crudo del invierno.

Esta tierra féérica tiene pocos amigos en el helado norte. Los Reyes de los Linnorm están en guardia constante por las frecuentes incursiones en las que pierden suministros, armas, y niños. Los Señores de los Mamuts mantienen una incómoda tregua, pero reconocen la lenta acumulación de tropas en su frontera occidental como el preludio de otra invasión monstruosa. Nadie sabe qué hará Baba Yaga cuando regrese a Irrisen tras su última excursión centenaria por todo el Gran Más Allá, pero su dominio casi divino de la brujería es temido por todos.

Los símbolos tienen un papel importante en Irrisen a la hora de proteger contra la mala suerte y la ira de Baba Yaga y sus retoños. Se pueden ver diseños de gatos, perros, portones, y árboles por toda la nación, adornando las puertas, los dinteles, las herramientas, las ropas, las armas, las armaduras, y las lumbres de su gente. Los gatos y los perros son mascotas comunes y símbolos vivientes de buena suerte en casi cada asentamiento; no hay hogar que carezca de un portillo para que estos animales entren y salgan. Aunque los cuervos son apreciados y son familiares populares, se cree que los grajos traen mala suerte y se les caza y mata por allí donde pasan.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Irrisen.

Alma de invierno (regional): el invierno eterno de Irrisen es tan parte de ti como la tierra. Puedes lanzar *rayo de escarcha* una vez al día como aptitud sortílega, a tu nivel de lanzador más elevado; si no tienes nivel de lanzador, funciona a NL 1º.

Combatiente invernal (regional): has crecido en las tierras heladas de Irrisen, y sobrevivir en las frías nieves de invierno es algo instintivo para ti. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Sigilo y Supervivencia en terrenos nevados o helados.

ISGER

La sierva de Cheliox

Alineamiento: LN

Capital: Elidir (11.900)

Razas principales: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos

Religiones principales: Asmodeo, Erastil, diabolismo

Idioma: común



Cuando la casa Thrune ascendió al trono de Cheliox, muchos territorios anexos chelios cortaron sus vínculos con el Imperio. Isger no lo hizo, y tanto Galt como Andoran ponen su abyecta servidumbre como ejemplo de la necesidad de la revolución. Isger no tuvo elección: Cheliox podía permitir que sus otras colonias escapasen de sus garras, pero Isger ocupa rutas comerciales cruciales para la supervivencia del imperio. Como cruel agradecimiento por este apoyo vital a sus aspiraciones imperialistas, Cheliox exige mucho a Isger, tanto económica como políticamente.

Las rutas comerciales a lo largo del famoso río Conerica de Isger forman una red de carreteras que dan acceso a Druma, y los inestimables mercados que rodean el lago Encarthan. Primero Taldor y luego Cheliox agotaron hace mucho tiempo los escasos recursos naturales que poseía Isger. Ahora, las mayores amenazas para Isger vienen de dentro de sus fronteras: los goblin de la floresta Trinante provocaron miles de muertos, y los pocos restos del ejército de Isger, en inferioridad numérica y armamentística, deben patrullar las rutas comerciales o sufrir la ira de Cheliox. Esto deja el resto del país desprotegido ante los bandidos, y el único remedio que le queda al gobierno es ofrecer recompensas por los líderes bandidos, abiertas a cualquiera.

Las Guerras de la Sangre Goblin dejaron miles de huérfanos. En respuesta, la Iglesia de Asmodeo abrió orfanatos para que alimentasen y vistiesen a estos jóvenes olvidados, atrayéndolos al seno de Asmodeo y creando adultos terroríficos de negro corazón: Caballeros Infernales y monjes que basan sus estudios en las artes más oscuras del Infierno.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Isger.

Cazarrecompensas (regional): te has impuesto la misión de ayudar a llevar ante la justicia a los bandidos de Isger. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Supervivencia para hallar y seguir rastros, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Percepción para evitar ser sorprendido.

Huérfano isgerio (regional): te criaste en uno de los diversos orfanatos asmodéicos de la campiña isgeria. Sin importar si sus enseñanzas calaron en ti o no, tu estricto adoctrinamiento a manos de las 'monjas diabólicas' ha endurecido tu cuerpo y te permite soportar mejor los castigos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza.

JALMERAY



El reino de lo imposible

Alineamiento: CN
Capital: Niswan (10.300)
Razas principales: humanos
Religiones principales: Irori,

Nethys, numerosas religiones vudranas

Idioma: vudrano

Jalmeray, una isla en la costa de Nex, es el extremo occidental de los Reinos Imposibles de Vudra. Aquí, los genios sirven a humanos que viven en enormes palacios de oro y mármol; de las fuentes interiores mana vino en lugar de agua; y monasterios de Irori en continua expansión, pero perfectamente simétricos, entrenan a cientos de hábiles monjes. Para los visitantes de otras naciones del Mar Interior, en Jalmeray todo parece más grande y mucho más espectacular.

Los jalmeri son expertos atadores de genios y otras criaturas elementales, y han dado origen a una fabulosa serie de monumentos y monasterios en esta isla, que fue un regalo del archimago Nex al maharajá vudrano Khiben-Sald hace 4.000 años. Los mayores monasterios de la isla se denominan Casas de la Perfección, donde los estudiantes aprenden a templar su cuerpo y su mente mediante una disciplina rigurosa. Cualquiera que pueda superar una serie de desafíos es invitado a estudiar en ellos, pero las pruebas son abrumadoras: los aspirantes deben superar una carrera contra un djinni, vencer a un shaitan en una prueba de fuerza física, y ganar en astucia a un ifriti. Pero incluso los que no logran acceder a estos monasterios pueden estudiar en una de las escuelas menores, siempre que hayan demostrado habilidad o talento en las artes marciales.

Aunque pocos forasteros comprenden verdaderamente las extrañas artes que se enseñan en Jalmeray, las aún más extrañas gentes del reino de lo imposible se han ganado el respeto (aunque no la confianza) de las demás naciones del Mar Interior, y en general la isla vive en paz con sus vecinos.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Jalmeray.

Candidato a la perfección (regional): has empezado a entrenar para entrar en una de las Casas de la Perfección, y has templado tu cuerpo, tu mente, y tu espíritu hasta convertirte en una potente arma. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque en los ataques de oportunidad llevados a cabo con impactos sin armas.

Secreto del reino de lo imposible (regional): has estudiado el saber ancestral de Vudra en un monasterio de Jalmeray, y has aprendido un secreto místico que potencia tu lanzamiento de conjuros. Elige un conjuro cuando obtienes este rasgo; de ahora en adelante, lanzas ese conjuro con un +1 a tu nivel de lanzador.

KATAPESH



El bazar de lo grotesco

Alineamiento: N
Capital: Katapesh (212.300)
Razas principales: humanos, gnoll, gnomos, jann, semiorcos
Religiones principales: Abadar, Irori, Nethys, Sarenrae
Idiomas: común, keleshio, osiriano, tien, vudrano

Se dice que en Katapesh un comprador puede hallar lo que desee, sea lo que sea. Puede que Absalom sea el centro de la civilización del Mar Interior, pero Katapesh es el corazón de las rutas comerciales de Golarion. En los tenderetes, las tiendas, y las calles de la bulliciosa capital de este reino, se puede comprar o vender cualquier cosa, mundana o bizarra. La política comercial de Katapesh (o mejor dicho, su carencia de prohibiciones comerciales) permite a la ciudad ofrecer deleites que no están disponibles en ningún otro lugar de Golarion, como el narcótico pesh, por ejemplo. En el Mercado de los Puestos Nocturnos puede hallarse contrabando aún más ilícito: venenos, enfermedades, reliquias robadas, magia prohibida, y mucho más. Katapesh también es una ciudad muy activa en el mercado de esclavos, y los Caballeros del Águila de Andoran se encargan de acosar a los esclavistas que viajan desde Katapesh o hacia allí.

La mayoría de desiertos y sabanas de Katapesh son aún salvajes, y tribus bárbaras de gnoll recorren las llanuras en busca de esclavos que vender en los bazares de la ciudad (donde, extrañamente, son bienvenidos, mientras que en el exterior de la ciudad se les desprecia).

El gobierno está en manos de los misteriosos Amos del Pacto, criaturas inhumanas envueltas en velos y túnicas que ocultan cada centímetro de sus cuerpos de 7 pies (2,10 m) de altura. Estos plutócratas imponen pocas leyes, pero tienen a los aluum, gólem alimentados por las almas de esclavos ancianos, para asegurarse de que se cumplan.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Katapesh.

Adicto al pesh (regional): pasaste varios años adicto al pesh, un hábito del que puedes haberte librado o no. Empiezas con sólo la mitad del dinero habitual, pero tu conocimiento del inframundo del pesh te concede un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar y Saber (local). Una de estas habilidades (a tu elección) siempre se considera habilidad de clase para ti.

Hijo de mercader (regional): uno de tus familiares cercanos era un hábil mercader en los bulliciosos bazares de Katapesh, y te enseñó desde temprana edad a ver el valor innato de las cosas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Tasación, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

KYONIN

El reino de los elfos

Alineamiento: CB

Capital: Iadara (56.340)

Razas principales: elfos, gnomos, humanos, semielfos

Religiones principales: Calistria, Desna, Nethys

Idioma: elfo



Justo antes de la Gran Caída, la mayoría de los elfos abandonó Golarion a través de portales mágicos conocidos como 'puertas élficas'. Cuando el demonio Arrasador de Árboles fue exiliado en Golarion en 2497 RA, su corrupción de los frondosos bosques de Kyonin hizo reaccionar a los elfos en el lejano mundo donde se habían refugiado, y pronto desfilaron de vuelta a Golarion para responder al desafío. Aunque fueron incapaces de destruir a Arrasador de Árboles, lo encarcelaron en la floresta retorcida conocida como Zazamaraña... y luego trataron de comprender los cambios en su mundo.

Lleno de belleza pastoril y paisajes pintorescos, Kyonin es el mayor enclave de elfos de todo Golarion. Su capital, Iadara, es una gloriosa amalgama de espiras de madera, plata, y cristal, construidas en perfecta armonía con el bosque. Su belleza, sin embargo, es engañosa: Iadara está envuelta en capas y capas de ilusiones artísticas. En eras anteriores, estas ilusiones transformaban la ciudad entera en un lienzo, pero últimamente reflejan las tendencias aislacionistas de la ciudadanía, y la ciudad suele estar envuelta en niebla y vides mágicas.

Kyonin es un reino distante y reservado, donde los elfos pueden buscar refugio de un mundo demasiado humano, y que se mueve demasiado deprisa para su gusto. Mientras que los gnomos son en general tolerados por los elfos, a los pocos visitantes de otras razas con permiso para cruzar las fronteras de Kyonin se les dirige inmediatamente hacia la comunidad humana de Oroverde, donde los humanos dirigen su propia sociedad con mucho cuidado, pues es un experimento en curso para determinar si los elfos pueden confiar en otras razas civilizadas.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Kyonin.

Azote del Arrasador de Árboles (regional): al haber participado en varias batallas contra el demonio Arrasador de Árboles, has aprendido los mejores métodos con los que matar a las diversas criaturas bajo su control. Obtienes un bonificador +2 por rasgo al daño con armas contra demonios, hadas malignas, y plantas y animales corrompidos por el mal.

Ilusionista de Iadara (regional): hace tanto que vives en Iadara que estás muy familiarizado con las ilusiones. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de nivel de lanzador con conjuros de ilusión y un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Voluntad para descreer ilusiones.

MAR HUMEANTE, EL

Remotas islas del norte

Alineamiento: CN

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, elfos, gnomos

Religiones principales: Desna, Erastil, Gorum, Gozreh, Torag

Idiomas: azlante, común, elfo, hállido, skald



El mar Humeante, la porción del océano Arcadiano situada frente a la costa noroccidental de Avistan, se extiende desde la frontera de Cheliox hacia el norte en los confines helados de la Corona del Mundo, donde glaciares del tamaño de naciones se hacen pedazos unos contra otros, y las nieblas bajas dan nombre a este mar. No hay ninguna única nación que gobierne la totalidad de la región del mar Humeante, y para la mayoría de habitantes de las costas solitarias e islas diseminadas de la región, sus aguas son territorio neutral, y pertenecen únicamente a quienes pescan en ellas.

El archipiélago Ferroso es el mayor grupo de islas del mar Humeante, más de la mitad de las cuales está tomada por los clanes de los Reyes de los Linnorm. El extremo más occidental de este archipiélago es el hogar de los extraños habitantes enmascarados de la Espira Mordiente. Estos inquietantes elfos grises parecen fríos y foráneos, y son de los pocos que hablan azlante con cierta fluidez que quedan en la región del mar Interior. Sus legendarios catamaranes surcan veloces las olas, custodiando las ruinas de la perdida Azlant ante cualquiera que pretenda saquearlas.

Más al sur, el dragón de oro Mengkare lleva a cabo un gran experimento para perfeccionar la raza humana y crear una utopía en la isla de Hermea. La inmigración hacia Hermea está controlada estrictamente por el propio Mengkare. Agentes encubiertos peinan el Mar Interior en busca de héroes y parangones dignos, a quienes invitan a unirse a la nación en su lenta marcha hacia la perfección, siempre que estén de acuerdo en seguir la sabiduría del dragón en todos los ámbitos. Los niños nacidos en la isla son puestos a prueba cuando cumplen 16 años; a los que superan la prueba se les ofrece la ciudadanía, mientras que los que fracasan son expulsados de Hermea para siempre.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales del Mar Humeante.

Herencia Mordiente (regional): has vivido entre los elfos de la Espira Mordiente y conoces sus extrañas costumbres. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Nadar, y un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones contra efectos de encantamiento.

Paragón hermeano (regional): eres un producto de los programas de crianza de Hermea; o bien tus padres fueron elegidos para ser ciudadanos, o tú lo fuiste, pero luego no lograste estar a la altura de los elevados estándares de la isla. Sea cual sea el caso, eres más veloz que los miembros normales de tu raza, y obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Iniciativa.

MENDEV



Una teocracia de cruzados

Alineamiento: LB

Capital: Nerosyan (64.700)

Raza principal: humanos

Religión principal: Iomedae

Idiomas: común, hállido

Mendev es una tierra de dualidades: un brillante bastión de la ley y la bondad enfrentado a la Herida del Mundo, creciente sumidero de maldad que amenaza toda la creación. Es una tierra de peregrinos, cruzados, pícaros oportunistas, y un choque explosivo de culturas entre el sur y el norte. Fundada por iobarios exiliados e inútiles, la antigua Mendev era hogar de un buen puñado de piratas issianos. Más allá de su amistad y alianza con la perdida Sarkoris, era vista como un reino pequeño y sin importancia. Todo eso cambió con la muerte de Aroden, cuando historias sobre monstruosidades demoníacas surgidas del lejano norte se esparcieron rápidamente por todo Avistan al inicio del último siglo. Estos relatos de terror dieron pie a las Cruzadas Mendevianas, que ya van por su cuarta iteración.

Los extranjeros enfrascados en las guerras santas contra la Herida del Mundo ya superan en número a los nativos de Mendev, que han sido apartados a un lado y tratados como una clase inferior. En teoría, estos cruzados siguen a la justa reina Galfrey, Espada de Iomedae, una duquesa chelia nacida en Mendev, y entrenada en las artes de batalla Aldori de Brevoy. En la práctica, los mercenarios y los soldados profesionales superan en número a los peregrinos, y muchos cruzados se concentran en arrancar de raíz la influencia demoníaca de la clase baja mendeviana, o en arrebatarles sus libertades a punta de espada.

Mientras tanto, sin prisa pero sin pausa, el caos capaz de alterar realidades de la Herida del Mundo va consumiendo el planeta, esparciendo su influencia maligna cada vez más hacia el sur. Tarde o temprano, las *pedras custodias* de Mendev fallarán y, a menos que algo cambie pronto, la Herida del Mundo acabará ocupando todo Avistan.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Mendev.

Hijo de las cruzadas (regional): tus padres combatieron los demonios de la Herida del Mundo, enfrentándose a lo peor de este mundo y del Gran Más Allá. Has heredado su espíritu indomable, y obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las salvaciones contra el miedo.

Cínico (regional): como nativo mendeviano, has visto todo tipo de gente que afirmaba tener motivos sagrados, y has aprendido a juzgarlos por sus hechos en lugar de por sus palabras. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

MOLTHUNE



Expansionistas territoriales

Alineamiento: LN

Capital: Canorate (27.450)

Razas principales: humanos, elfos, gnomos, medianos

Religiones principales: Abadar, Erastil, Iomedae

Idiomas: común, varisiano

La colonia fronteriza de Molthune fue la primera provincia en independizarse de Cheliox. Otras, como Galt y Andoran, se apresuraron a imitarla. Sin embargo, los líderes de la rebelión de Molthune carecían de la fuerza y la astucia necesarias para mantener unido su nuevo territorio, por lo que perdieron partes del mismo, la mayoría de las cuales formaron la nación de Nirmathas. Este país es una espina que Molthune tiene clavada, y sus lores generales están empeñados en arrancar la floresta Colmillo de manos de sus vecinos.

Las fuerzas armadas son la estructura social dominante de Molthune. Los habitantes de las ciudades son considerados ciudadanos imperiales; pero la mano de obra no. Aunque hay bastantes peones que no están contentos con su posición, otros están orgullosos de su trabajo, y lo ven como una pieza de un gran todo que permite que Molthune mantenga sus orgullosas tradiciones, mientras forja un futuro nuevo e independiente. El gobernador imperial Markwin Teldas proclamó recientemente que cualquier peón puede convertirse en ciudadano sirviendo en los ejércitos de Molthune por un periodo de 5 años.

Las leyes y tradiciones ancestrales, templadas por el pragmatismo militar, definen la mayoría de aspectos de la vida y la conducta en Molthune. Hay quien se sorprende de que así se pueda hacer algo pero, una vez activado, el ejército imperial de Molthune se mueve con una agilidad, velocidad, y fuerza sorprendentes. Formado apabullantemente por humanos sobre todo de origen chelaxiano, el ejército imperial absorbe fácilmente a forasteros, e incluso a tropas monstruosas, siempre y cuando sigan órdenes. Hobgoblin, centauros, nagas, y licántropos legales son soldados molthúneos orgullosos y bien considerados en sus unidades especializadas.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Molthune.

Señalero (regional): a base de observar a las tropas imperiales, has aprendido a usar banderas, señales de humo, y otros métodos para enviar mensajes secretos, y obtienes un bonificador +5 por rasgo a las pruebas de Engañar para recibir mensajes secretos y un bonificador +5 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones para interceptar mensajes.

Soldado imperial (regional): has servido en el ejército imperial de Molthune. Elige una de las siguientes habilidades: Curar, Intimidar, o Montar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

MONTAÑAS DE LOS CINCO REYES, LAS

Una nación enana fracturada

Alineamiento: LB
Capital: Altoyelmo (39.917)
Raza principal: enanos
Religión principal: Torag
Idioma: enano



Las Montañas de los Cinco Reyes son el centro de la cultura enana en Avistan, ubicadas entre las naciones de Andoran y Druma. Las montañas son casi intransitables, y los enanos que viven entre sus cimas las han fortificado mucho. La capital, Altoyelmo, que se encuentra bajo el pico del Emperador, es una de las famosas ciudadelas celestes enanas, gobernada por el gran rey enano en virtud del Tratado de Kerse de 2332 RA, que unió los diversos reinos enanos fragmentados de las montañas.

Estas montañas son un territorio traicionero en la superficie, y muchos extranjeros han perdido la vida en las avalanchas y nevadas intensas que caracterizan el lugar. Aquellos que conocen las montañas, sin embargo, pueden hallar los senderos secretos que conducen a los túneles y ciudades ocultos de los enanos. Cada una de dichas ciudades se sitúa sobre depósitos minerales de enorme valía, y los enanos de la montaña se pasan la vida minando, trabajando, o vendiendo el metal. Son pragmáticos en exceso, y trabajan muy duro para asegurarse de que su pueblo sobrevive.

Los enanos prestan ayuda a Isgar y Andoran cuando la amenaza de los goblin de la floresta Trinante es demasiado grande, pero no se alejan mucho de sus montañas a menos que se les pida específicamente. De hecho, las Montañas de los Cinco Reyes están rodeadas de peligros, por lo que no sorprende a nadie que los enanos se hayan vuelto tan retraídos y protectores de sus hogares.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de las Montañas de los Cinco Reyes.

Guía de montaña (regional): se te da bien moverte por las montañas, lo que te permite hallar senderos ocultos y entradas secretas a las cavernas bajo las montañas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (geografía) y Supervivencia en zonas montañosas, y Saber (geografía) siempre se considera habilidad de clase para ti.

Perseverancia (regional): el tiempo que has vivido en las Montañas de los Cinco Reyes te ha enseñado que cualquier obstáculo puede superarse con paciencia y tenacidad. Cuando dispones de más de una tirada de salvación de Voluntad para superar un efecto (como con *inmovilizar persona* u *orden imperiosa mayor*, o usando la aptitud de buena fortuna del dominio de la Suerte), obtienes un bonificador +3 por rasgo a las salvaciones de Voluntad adicionales contra ese efecto.

NEX

Monumento a un mago-rey ausente

Alineamiento: N
Capital: Quantum (60.000)
Razas principales: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos
Religiones principales: Abadar, Calistria, Farasma, Irori, Lamashtu, Nethys, Norgorber
Idiomas: común, keleshio, osiriano, vudrano



Nex goza de las ciudades más cosmopolitas y refinadas de la costa oriental de Garund como Quantum, su capital, que rivaliza con la extravagancia de Oppara en Taldor, o Sothis en Osirion. Palacios y espiras monumentales llenan las caóticas calles de la ciudad, que rodean jardines colgantes, laberintos al aire libre, y bulliciosos zocos. Las estatuas medio derruidas de Nex y los héroes ancestrales que viajaron con él y forjaron su reino vigilan por encima de los tejados y balcones de la ciudad, un recordatorio constante del hombre que hizo suyas Quantum y las tierras que la rodean.

Ambiciones territoriales en el sur llevaron a Nex a un conflicto con el nigromante Geb, heredero de una rica tradición mágica vinculada a una colonia perdida de la Antigua Osirion. Los dos libraron guerras devastadoras durante siglos, que acabaron cuando Nex se desvaneció en mitad de un ataque gebita que bañó su capital en una niebla venenosa. La guerra ancestral contra Geb dejó una mancha eterna sobre Nex y su cultura, pero el conflicto abierto con los nigromantes del sur se transformó en un comercio a regañadientes hace siglos, y a día de hoy Nex importa la mayoría de sus productos alimenticios de plantaciones gebitas atendidas por esclavos zombis.

La sociedad en Nex se centra alrededor de Quantum, y así ha sido desde hace incontables siglos. La ciudad atrae a un amplio repertorio de habitantes, desde magos ambiciosos hasta ajenos invocados, pasando por mercaderes de Druma, Jalmeray, Vudra, e incluso Tian Xia. La ciudad prospera gracias a su diversidad de pensamiento, comercio, e influencias, y muestra poca tolerancia hacia los xenófobos. Una criatura considerada un monstruo o algo peor en los puertos del Mar Interior es sólo un ciudadano en Nex.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Nex.

Alquimista de Oenopion (regional): estudiaste con los alquimistas de Oenopion, perfeccionando tu arte en las fábricas de homúnculos, la golemistería, y la colonia de cienos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Artesanía (alquimia).

Licenciado de la universidad de Quantum (regional): te licenciaste en una de las famosas academias arcanas de Quantum, y el riguroso programa de estudio te ha proporcionado una mente aguda. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de concentración cuando lanzas conjuros arcanos.

NIDAL



Un estado servidor sombrío

Alineamiento: LM

Capital: Pangolais (18.900)

Razas principales: humanos, medianos, semiorcos

Religiones principales: Asmodeo, Desna, Zon-Kuthon

Idiomas: común, lengua sombría, varisiano

Si Cheliox está en manos de los diablos, Nidal está en manos de las sombras. Cuando la Gran Caída sacudió Golarion, los clanes guerreros de la antigua Nidal imploraron a sus olvidados dioses que les protegiesen, pero en lugar de eso atrajeron la turbia atención del sombrío dios Zon-Kuthon, quien les ofreció su protección a cambio de obediencia ciega durante toda la eternidad. Enfrentados a la extinción debido al cubrimiento del sol, los orgullosos señores de los caballos de Nidal cedieron, asegurando la supervivencia de la nación pero encadenándose para siempre al Señor de la Medianoche.

Oponerse a la Corte Sombría supone la muerte, y los ciudadanos de bajo rango de Nidal acatan rápidamente las órdenes de incluso el menor de sus señores. Algunos de los miembros más poderosos de la aristocracia incluyen la Trinidad Negra de Pangolais; el druida oscuro Eloiander de Ridwan; y el persuasivo hechicero Kholas, consejero de la reina Abrogail II de Cheliox. A medida que la Majestad Diabólica depende más y más del macabro poder de Nidal para mantener su régimen, los que susurran en las sombras de la floresta de Usk se preparan en silencio para convertir en esclavos a quienes antaño fueron sus amos.

En el norte, agentes ocultos de la diosa Desna trabajan sin descanso para deshacer las negras obras de los fieles de Zon-Kuthon. La adoración de Desna es una práctica secreta e ilegal, llevada a cabo bajo las estrellas. Si los humildes sacerdotes y sacerdotisas de la Canción de las Esferas pueden de algún modo romper el tenaz dominio de la Corte Sombría, hay la esperanza de que el propio Señor de la Medianoche sea expulsado de vuelta a su prisión en el Gran Más Allá.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Nidal.

Cazador de la floresta de Usk (regional): has servido a la Corte Sombría, siguiendo discretamente a intrusos a través de las calles crepusculares de Pangolais para luego transmitir su ubicación a las autoridades. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Sigilo, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

Conjurador de Sombras nidales (regional): has estudiado con los temidos Conjuradores de Sombras de Nidal. Elige un conjuro con el descriptor 'sombra'; de ahora en adelante, lanzas ese conjuro con un +1 a tu nivel de lanzador.

NIRMATHAS



Una espesura devastada por la guerra

Alineamiento: CB

Capital: Tamran (9.730)

Razas principales: humanos, elfos, semielfos

Religiones principales: Erastil, Gorum, Iomedae

Idiomas: común, varisiano

Cuando Molthune se escindió de Cheliox, reclamó toda la floresta Colmillo hasta llegar a Última Muralla, pero los leñadores, guardabosques, tramperos, y pescadores pronto se dieron cuenta de que los nuevos mandatos de Canorate simplemente estaban cambiando el flujo de bienes de explotación de una ciudad a otra. El resentimiento fue prendiendo a medida que se derrumbaba la promesa de una nueva era, y lo que empezó como una guerra de guerrillas se convirtió en una revolución, liderada por el trampero Irgal Nirmath. Cuando cayó víctima de un asesino, sus seguidores bautizaron en su honor el territorio con el nombre de Nirmathas.

Molthune ha invadido repetidamente su provincia rebelde, y cada vez sus ejércitos han acabado siendo obligados a retroceder tras campañas pírricas contra enemigos que se niegan a quedarse quietos o a rendirse. Cada nirmathio se considera a sí mismo un ejército de un sólo hombre, y cada hacienda y poblado, una compañía independiente. Aunque suelen responder a la llamada a las armas del Mariscal del Bosque, grupos dispares de nirmathios ignoran a menudo los planes de batalla si les parece, y suelen pasar tanto tiempo compitiendo con rivales como impidiendo incursiones molthúneas. Sus esfuerzos son como cortar los miembros sin atravesar el corazón del problema, y entre tanto acto de heroísmo individual, los nirmathios en conjunto pasan penurias sólo para sobrevivir.

En Nirmathas, los ideales de libertad, autosuficiencia, y libre albedrío reinan por encima de todo lo demás. Incluso las mejores ideas son ignoradas o rechazadas si conllevan el más ligero rastro de obligatoriedad. Infringir los derechos y las libertades individuales es provocar un derramamiento de sangre. Los partisanos de Nirmathas han aprendido bien cómo sobrevivir, pero está por ver si tendrán éxito a la hora de formar una nación.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Nirmathas.

Diplomático de la floresta Colmillo (regional): has vivido y trabajado entre los grupos dispares de guerrilleros de la floresta Colmillo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

Milicia nirmathia (regional): has servido en una de las bandas de milicianos de Nirmathas, y eso te ha enseñado valiosas habilidades. Elige una de las siguientes habilidades: Montar, Profesión (soldado), o Supervivencia. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

NUMERIA

La tierra salvaje de la superciencia

Alineamiento: CN

Capital: Caída de Estrella (32.400)

Razas principales: humanos, enanos, gnomos, medianos

Religiones principales: Desna, Gorum, Iomedae, Nethys

Idioma: hállido



Numeria, antaño el mayor de los Reinos Fluviales, es hoy día una tierra de adustos bárbaros y oscura magia, cuyo feroz pueblo está gobernado por una cábala de magos corruptos, devotos de artefactos que no entienden. Estos secretos no son de este mundo, y llegaron a Golarion cuando una colosal montaña de metal cayó del cielo y se estrelló, esparciendo fragmentos por todo el país.

Aunque su árido paisaje no otorga mucho con qué comerciar, Numeria es famosa en las tierras más civilizadas del sur por ser la fuente principal de metales celestes, siete raras aleaciones metálicas extraídas de la montaña metálica caída del cielo, todas útiles en la creación de armas y artefactos únicos, y cada una con propiedades exclusivas. De estos, la adamantita es el más común, y rumores sobre el maravilloso 'acero numerio' se han extendido hasta los rincones más lejanos de Avistan y Garund.

La capital de Numeria, Caída de Estrella, es un lugar siniestro y brutal, una parodia decadente de las cortes reales del sur. Aquí, el rey bárbaro conocido como el Soberano Negro gobierna sin oposición, apoyado por los perversos hechiceros de la Liga Técnica y sus servidores mecanoides. En sus sucias calles, extraños hombres de metal salidos del montículo de Plata obligan a cumplir los decretos del dictador, mientras que quienes se deleitan en las celebraciones carnales del rey (o lo fingen) se enriquecen con el trabajo duro de otros, o se vuelven adictos a los viles líquidos estupefacientes que se filtran desde el montículo de Plata.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Numeria.

Manitas técnico (regional): has logrado descubrir algunos secretos menores de la Liga Técnica, y has dominado un poco de magia. Elige un conjuro de nivel 0, que puedes lanzar una vez al día como aptitud sortílega, a tu nivel de lanzador más elevado; si no tienes nivel de lanzador, funciona a NL 1º.

Tocado por el cielo (regional): de algún modo, te las arreglaste para hacerte con un valioso frasco de fluido de un montón de restos estrellados en las llanuras de Numeria. Antes de que pudieses ser descubierto con ese contrabando, te lo bebiste. Ahora tienes la capacidad de estabilizar a las criaturas moribundas con sólo tocarlas, como acción estándar.

OSIRION

La tierra de los faraones

Alineamiento: LN

Capital: Sothis (111.989)

Razas principales: humanos, elfos, enanos, gnomos, medianos

Religiones principales: Abadar, Farasma, Irori, Lamashtu, Nethys, Norgorber, Rovagug, Sarenrae

Idiomas: osiriano



Hubo un tiempo en que Osirion controlaba lo que hoy son las naciones de Thuvia, Rahadoun, Katapesh, y Geb, pero su complacencia puso final a su reinado de supremacía cultural y marcial. Tras 5.000 años de gobierno faraónico, agentes qadiranos se infiltraron en la corrupta burocracia que sustentaba el régimen del faraón Menedes XXVI y la neutralizaron discretamente. Incapaz de responder de forma efectiva, Osirion pronto experimentó una serie de revueltas de esclavos a lo largo y ancho del imperio, todas provocadas clandestinamente por el Imperio de los Pachás de Kelesh, quien pronto incorporó a Osirion como satrapía.

Siglos después, cuando Khemet I el Creador afirmó tener pruebas de que podía trazar su ascendencia directa hasta la Primera Era de Osirion, fue rápidamente respaldado por un maremoto de entusiasmo popular. Las breves demostraciones de Khemet de su capacidad divina para reclutar bajo su estandarte a los elementales ancianos del desierto de Osirion, persuadieron a los sultanes restantes de que debían evacuar y regresar a su patria, allanando el camino para un golpe de estado prácticamente incruento.

Osirion es hogar de uno de los desiertos más extensos de Golarion, interrumpido por una fuente dinámica de agua fresca: el famoso río Esfinge. Este río es alimentado por dos afluentes, el Cayado y el Áspid, y hace las veces de cordón umbilical para grandes franjas de la población de Osirion. El río, sin embargo, también supone muchos desafíos para poner a prueba a la gente que vive a lo largo de sus orillas, incluyendo enormes cocodrilos negros (hetkoshu), hipopótamos, y desbordamientos estacionales.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Osirion.

Contrabandista de antigüedades (regional): traficas con reliquias de épocas antiguas de Osirion desde hace años, y has aprendido algunos trucos. Elige una de las siguientes habilidades: Engañar, Juego de manos, o Tasación. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

Osirionólogo (regional): has estudiado la historia de la Antigua Osirion, y quizá te hayas adentrado en las grandes pirámides. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (historia) y Saber (ingeniería), y una de estas habilidades (a tu elección) siempre se considera habilidad de clase para ti. Además, puedes elegir el osiriano antiguo como uno de tus idiomas adicionales.

QADIRA



La puerta hacia Oriente

Alineamiento: N
Capital: Katheer (132.450)
Razas principales: humanos, semielfos
Religiones principales: Farasma,

Irori, Nethys, Rovagug, Sarenrae

Idioma: keleshio

Qadira, un reino ancestral de áridos desiertos y exóticas ciudades, es la satrapía más occidental del Imperio de los Pachás de Kelesh. Prospera gracias al comercio pero ansía la guerra. Esta tierra no es la más rica del Imperio Keleshita, pero incluso sus ciudades fronterizas poseen maravillas que gran parte de Avistan no puede sino admirar, desde sus pavos reales y árboles en flor hasta sus máquinas de asedio animadas y sus navíos de arena encantados, capaces de navegar sobre las dunas, e impulsados por vientos elementales, que navegan por los desiertos.

Las flotas qadiranas gozan de excelente armamento y mantenimiento. Ningún reino fronterizo puede descuidar sus defensas, y la muralla de barcos de Qadira es su primera línea de defensa en el oeste. Sus incursores ogros, exploradores en alfombras voladoras, y caballería en camellos, son defensas en el norte y el este contra Taldor, así como contra los gigantes del desierto, los bandidos, y los guls nocturnos. Docenas de torres, fortalezas, e incluso ciudades abandonadas, cubren la frontera norte de Qadira, y todas son bases o guaridas de monstruos y bandidos.

Su capital, Katheer, es un lugar sin igual, lleno de especias, razas, y magias de todos los tipos imaginables, y hogar de la mayor población de camellos sin contar la patria Kelesh al este. Es el emplazamiento del palacio de Xerbystes II, así como de docenas de academias de matemáticas, filosofía, e historia. Hay gran actividad en las escuelas y bazares, y muchos eruditos extranjeros frecuentan las bibliotecas de Katheer. Los lugares más atareados, sin embargo, son los corrales de camellos y el puerto, desde donde cada día parten barcos hacia Quantum, Katapesh, y Absalom.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Qadira.

Jinete de Paresh (regional): las llanuras de Paresh son tu hogar, hayas nacido entre las tribus de allí, o en las brillantes torres de Katheer. Los caballos son como familia para ti. Cuando estás montado y llevas a cabo una carga, la velocidad de tu montura aumenta en 10 pies (3 m). Debes tener la dote Combatir desde una montura para elegir este rasgo.

Llamador de genios (regional): tu exploración de la magia para llamar genios ha aumentado tu aptitud general para la convocación. Una vez al día, puedes lanzar un conjuro de conjuración (convocación) con un +2 a tu nivel de lanzador.

RAHADOUUM



El reino del hombre

Alineamiento: LN
Capital: Azir (72.370)
Raza principal: humanos
Religión principal: ninguna
Idiomas: común, osiriano

Desde hace miles de años, Rahadoum ha avanzado por una senda decididamente seglar. Nadie niega la existencia o el poder de los dioses, pero sus auspicios se pagan a un precio demasiado alto para la gente de Rahadoum. Aunque la falta de religión ha traído la paz que la región deseaba tan desesperadamente, también comporta sus propios costes. Azir y Botosani han sido asoladas por plagas tres veces en los últimos 500 años, y el riesgo de hambruna pende como una mortaja sobre la frágil región. Hace un siglo, Manaket era uno de los puertos más exuberantes del mar Interior. Hoy día está asfixiado por la invasiva arena de desierto, y sus famosos jardines son un recuerdo del lejano pasado. Aunque pocos se atreven a decirlo en voz alta, abundan los rumores nerviosos diciendo que los dioses han decidido por fin castigar al pueblo de Rahadoum por su insolencia. Aun así, los rahadoumitas se aferran firmemente a sus leyes ancestrales.

Aquellos que visitan Rahadoum suelen llegar por barco a Azir (conocido popularmente como 'Puerto Pagano') para comprar las ricas telas, productos exóticos, y gemas de valor incalculable de este país. Los forasteros deben someterse a un registro exhaustivo por parte de la Legión Pura, un grupo de soldados entrenados en detectar señales de religión. La posesión de contrabando religioso comporta graves multas y la posibilidad del exilio, mientras que predicar doctrinas religiosas conlleva ir a prisión o cosas peores. El comportamiento disciplinado es la norma, pero mientras se cumpla eso, la moralidad de cada uno es asunto suyo o de su familia. Los narcóticos, que se importan entusiastamente desde Katapesh, son comunes en las ciudades, pero no se tolera a los adictos más extremos. La esclavitud está generalizada.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Rahadoum.

Agnóstico rahadoumita (regional): como rahadoumita que rechaza pactos con los dioses, tus creencias son lo bastante fuertes como para repeler conjuros divinos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las salvaciones contra conjuros divinos, pero debes llevar a cabo una tirada de salvación incluso cuando esa magia te beneficia.

Sectario rahadoumita (regional): eres un miembro secreto de una fe prohibida en Rahadoum. Has aprendido a ocultar tus creencias y a identificar a otros creyentes. Obtienes un bonificador +5 por rasgo a las pruebas de Engañar para recibir mensajes secretos, y un bonificador +5 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones para interceptar mensajes secretos de otros de tu misma fe.

RAZMIRAN

La teocracia del Dios Viviente

Alineamiento: LM

Capital: Escalón del Trono (17.340)

Raza principal: humanos

Religión principal: Razmir

Idiomas: común, hállido

Hace 47 años, el dios viviente Razmir llegó a la costa noreste del lago Encarthan y proclamó su dominio. Su primera aparición fue ante la gente de Xer, por aquel entonces parte del archiducado de Melcat, a quienes habló de su poder. Afirmó haber superado la prueba de la *Piedra Estelar* en la lejana Absalom, y haber alcanzado la divinidad a través de ella. Usando sus poderes, Razmir empezó a reunir una congregación, expulsando al magistrado local y al Gremio de Comerciantes, una tapadera para ladrones y extorsionadores.

Hoy día, Razmiran es una sociedad gobernada mediante la fuerza y la intimidación. Los despiadados sacerdotes de la fe controlan cada faceta del estado y la economía desde detrás de sus máscaras de hierro (que llevan imitando a su dios). Mientras la gente de a pie se deja la piel en sus campos u oficios, los fieles se llevan una porción de su trabajo conocida como el Escalón del Diezmo. El clero, mientras tanto, disfruta de una vida de comodidades, pues su posición en la jerarquía religiosa les concede gran poder y riqueza. Aquellos que se atreven a desafiar a la fe se enfrentan a severos castigos: prisión, exilio, o incluso ejecución. Esto hace que muchos abracen la fe como una senda hacia la prosperidad, sin importar sus creencias. Tales acólitos son enviados a la floresta Exaltada para ser entrenados y regresan cambiados, actuando de acuerdo con la Iglesia a pesar de cualquier recelo anterior.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Razmiran.

Acólito de Razmir (regional): eres un seguidor de la fe de Razmir, o lo fuiste y has renunciado a ella. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (local) y Saber (religión), y una de estas habilidades siempre se considera de clase para ti. Este bonificador aumenta a +2 en lo relacionado con la fe de Razmir.

Soldado de la fe (regional): has servido a Razmir como brazo ejecutor, o en una de las 'barcazas de fe' que surcan las aguas del lago Encarthan, y has aprendido las técnicas de imposición de Razmiran. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.



REINO DE LOS SEÑORES DE LOS MAMUTS, EL

Una tierra perdida en el lejano norte

Alineamiento: N

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, semiorcos, gigantes

Religiones principales: Desna, Gorum, Rovagug

Idiomas: gigante, hállido



En el extremo más al norte de las montañas Kodar se extiende una tierra antigua donde aún vagan bestias prehistóricas. Es una tierra de nadie, un lugar salvaje que ningún conquistador ha reclamado aún. La naturaleza hostil del reino y de sus indígenas ha mantenido a raya a quienes querrían domarla... por ahora.

Como su nombre indica, el Reino de los Señores de los Mamuts es famoso por sus grandes bestias: criaturas extintas en los reinos más cálidos del sur, como mamuts, mastodontes, uros, bisontes, y ciervos de cuernos cortos. Gliptodontes acorazados y gigantescos perezosos terrestres campean en la maleza dura y leñosa, acechados por leones de las cavernas, y tigres de dientes de sable. A veces incluso dinosaurios recorren las tierras bajas y los cañones peculiarmente cálidos de las montañas Colmillo en la base del gran saliente de hielo que forma a la vez un muro glacial y la frontera norte de este reino.

Los Señores de los Mamuts no poseen una organización central. Las tribus se reúnen alrededor de líneas familiares, y se combinan con otras tribus para formar 'séquitos' de poderosos guerreros y líderes. Tras la muerte del líder, un séquito se disgrega en tribus más pequeñas, o elige buscar o unirse a otro líder carismático. El liderazgo se determina mediante hazañas grandiosas, astucia, y actos de heroísmo, por lo que los cambios de líder son frecuentes.

Los Señores de los Mamuts no tienen capital. En lugar de eso, los nativos del lugar siguen a los varios rebaños de grandes bestias y sólo regresan a sus intentos de civilización cuando surge la necesidad. El Reino de los Señores de los Mamuts tiene pocos pueblos, y la mayoría existe como concesión para los viajeros.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales del Reino de los Señores de los Mamuts.

Amo de los mamuts (regional): tienes experiencia atrapando y domando criaturas grandes como mamuts, mastodontes, rinocerontes lanudos, y otros tipos de megafauna. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a las pruebas de Trato con animales relacionados con estas criaturas.

Supersticioso (regional): desconfías de cualquier magia que quede fuera de tus vías chamanísticas nativas. Mientras no tengas ningún nivel en clases que concedan la capacidad de lanzar conjuros arcanos, obtendrás un bonificador +1 por rasgo en todas las tiradas de salvación contra conjuros arcanos.

REINOS FLUVIALES, LOS



Estados independientes de mala reputación

Alineamiento: CN

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, elfos, gnomos, semielfos, semiorcos

Religiones principales: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Gorum, Gyronna, Hanspur, Lamashtu, Norgorber

Idiomas: común, hállido

Los Reinos Fluviales es donde van los desesperados para escapar de su pasado, y forjarse una nueva vida. Los señores de los más de 20 Reinos Fluviales pelean constantemente entre sí, y pequeñas compañías mercenarias combaten por el control de cada poblado y cada puente. Una de las consecuencias de las frecuentes luchas internas es que la comida es muy valiosa en los Reinos Fluviales. Pocos se atreven a trabajar la tierra o criar ganado por miedo a que les roben. La poca comida que se produce se custodia en graneros de castillos, o corrales muy vigilados; los productores de comida se convierten en héroes locales, y se sabe de granjeros o ganaderos maltratados que han prendido fuego a sus tierras y han buscado otros pueblos, donde son recibidos como héroes.

Los que aquí se esconden y prosperan incluyen criminales curtidos, nobles exiliados, agitadores, fanáticos religiosos, esclavistas, y nigromantes, pero incluso estas gentes poco de fiar suelen seguir el estricto Código de las Libertades Fluviales. Los que gobiernan son fuertes, astutos, y capaces de hacer cualquier cosa por seguir aferrados al poder. Los gobiernos de los Reinos Fluviales varían desde el despotismo brutal hasta la anarquía pura, y está representado cada grado intermedio entre ambos extremos.

Lo único que podría unir brevemente los Reinos Fluviales sería una amenaza por parte de Galt, Numeria, o Razmiran, e incluso entonces cada uno de los principillos competiría con sus iguales por liderar la resistencia. Los estados más grandes encuentran que los Reinos Fluviales son una fuente útil de mercenarios, y un lugar conveniente al que exiliar indeseables. Los intentos de tomar y conservar territorio de los Reinos Fluviales salen caros gracias a las habilidades marciales de los lugareños, templadas tras años de rencillas internas.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de los Reinos Fluviales.

Bandido (regional): desde tu juventud, has sido miembro de una u otra de las bandas de bandidos de los Reinos Fluviales. Elige una de las siguientes habilidades: Escapismo, Intimidar, o Sigilo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

Ribereño (regional): has crecido en los afluentes del río Sellen, y estás tan cómodo en una barca como en tierra firme. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Profesión (marinero) y a cualquier prueba de habilidad que implique usar cuerdas.

SARGAVA



La colonia perdida

Alineamiento: N

Capital: Eleder (8.900)

Raza principal: humanos

Religiones principales: Abadar, Gozreh, Iomedae, Shelyn

Idiomas: común, políglota

Las exuberantes llanuras de Sargava delimitan una franja de civilización entre la costa oeste de Garund y las densas selvas de la Extensión de Mwangi. Antaño dominada por tribus mwangi, Sargava fue poblada por primera vez por colonos chelios en 4138 RA, bajo el capricho ambicioso del Príncipe Loco Haliad I. Como joya del imperio, la lejana Sargava supuso un símbolo del poderío de Cheliox en la cúspide de su poder.

Todo eso cambió cuando Aroden murió y se formó el huracán perpetuo llamado el Ojo de Abendego, lo que dejó la colonia aislada de su madre patria. Cuando los diabolistas tomaron el control de Cheliox, Sargava se rebeló y pagó un tributo a los Capitanes Libres de los Grilletes para que defendiesen Sargava contra las flotas de Cheliox. Ahora la antigua colonia debe vivir por su cuenta, rodeada de piratas y de tribus mwangi hostiles, que tratan de recuperar sus tierras, ya sea mediante la insurrección directa, o mediante métodos más novedosos, como atraer monstruos hacia las propiedades de los colonos manchándolas con almizcle de kaava.

El territorio de la colonia incluye un buen número de tesoros de la Extensión de Mwangi, como las minas de Tesoro Profundo, el lago de Piel Robliza, y los campos de Estasis bajo las colinas Bandu. Aunque es un país peligroso (letal, de hecho), viajeros venidos de Cheliox u otras partes de Avistan visitan la colonia con frecuencia, atraídos por la belleza natural y las ruinas de antiguas civilizaciones que caracterizan Sargava. Los agentes chelios también son habituales, en busca de algún modo de devolver la colonia rebelde a las garras de su infernal madre patria.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Sargava.

Guardia sargavio (regional): has servido en la Guardia Sargavia, ya sea como subpretor colonial o como mwangi nativo regular, y te has acostumbrado a marchar en temperaturas elevadas llevando armadura. Cuando llevas armadura de cualquier clase, reduce el penalizador de armadura en 1, hasta un mínimo de 0.

Guía de la selva (regional): te has ganado la vida aprovisionando y guiando expediciones a las profundidades del interior de Mwangi en busca de ruinas antiguas y de ciudades perdidas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Trato con animales, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Supervivencia en terreno selvático. Una de estas habilidades siempre se considera habilidad de clase para ti.

TALDOR

Un imperio decadente en quiebra

Alineamiento: N

Capital: Oppara (109.280)

Razas principales: humanos, gnomos, medianos, semielfos

Religiones principales: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Sarenrae, Shelyn

Idiomas: común, keleshio



Taldor solía ser el mayor imperio de todo Avistan, pero se ha estancado en una lenta espiral de decadencia y declive, viendo como sus mayores logros eran arrastrados por las corrientes de la historia. La primera mitad de la Era de la Entronización fue la edad de oro del Imperio de Taldor. En su apogeo, se extendía desde las montañas del Borde del Mundo hasta el Arco de Aroden a orillas del océano Arcadiano, y Andoran, Cheliox, Galt, Isgar, Molthune, los Reinos Fluviales, y Última Muralla formaban parte del imperio. Pero Qadira invadió Taldor en 4079 RA y, aunque la invasión fue repelida, Taldor perdió la mayoría de sus territorios coloniales (incluyendo Andoran, Galt, e Isgar) ante el naciente imperio de Cheliox. Las ambiciones imperiales de Taldor quedaron hechas pedazos, y ya no se han recuperado.

Hoy día, bajo pretensiones de refinamiento y cultura vanguardista, la sociedad taldana es corta de miras, degenerada, y moribunda. Miles de casas nobles compiten constantemente por obtener posición, y el control de los distintos departamentos de la bizantina burocracia de la nación. La avaricia y la desconfianza caracterizan la política taldana, y la traición y el asesinato son los métodos preferidos por la aristocracia para aumentar su estatus.

La influencia de Taldor sigue menguando, tal y como lleva tiempo haciendo, y aun así, muchas de las naciones que hoy llevan las riendas de Avistan fueron antaño parte de su gran imperio. Sin Taldor no existirían, y los orgullosos taldanos lo saben.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Taldor.

Aficionado pudiente (regional): estudiaste magia en uno de los varios clubes sociales de Taldor, asombrando a tus amigos con tu pericia en las hazañas mágicas más simples. Elige dos trucos arcanos no dañinos. Puedes lanzar estos trucos una vez al día cada uno (NL 1º). Si tienes niveles en una clase que puede lanzar esos trucos, tu nivel de lanzador es igual al nivel de esa clase.

Caballeroso (regional): te criaste escuchando cuentos de heroicos caballeros y benevolentes magos de la edad de oro de Taldor, y tratas de emular sus grandes hazañas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia y Saber (historia).

THUVIA

La tierra desértica de la eterna juventud

Alineamiento: LN

Capital: Merab (56.870)

Raza principal: humanos

Religiones principales: Farasma, Gozreh, Nethys, Sarenrae

Idiomas: osiriano, políglota



Hace casi 5.000 años, un alquimista descubrió el secreto del *elixir de orquídea solar*, una poción que detiene temporalmente el proceso de envejecimiento. La tremenda demanda del elixir, y la imposibilidad de producir una cantidad suficiente, llevó al alquimista a contactar con las otras ciudades del desierto, y a ofrecerles una parte de la riqueza que podía obtenerse vendiendo el elixir. Estas ciudades-estado se unieron bajo el nombre de Thuvia.

Según estipula el antiguo pacto, el derecho a vender el elixir rota entre cada ciudad-estado de forma anual, y es el deber de la ciudad huésped proporcionar una escolta para los seis viales de elixir producidos cada año. Thuvia se ha enriquecido enormemente con la venta de tan exigua producción de elixir, hasta el punto en que la industria de Thuvia está principalmente basada alrededor del mismo. Hay artistas del espectáculo y mercaderes de servicios exóticos que migran de ciudad en ciudad, atendiendo a las necesidades de los extranjeros el año en que la ciudad hospeda el elixir. Como resultado, cada ciudad tiene un enorme mercado abierto que permanece prácticamente vacío en los años que transcurren entre ciclos; el quinto año siempre es un momento de festivales y celebraciones.

Aparte de la ciudadela del Alquimista, el interior de Thuvia es una tierra misteriosa y desconocida. Las leyendas hablan de tumbas osirianas enterradas bajo las cambiantes arenas, llenas de tesoros fantásticos y artefactos de los poderosos reyes-dioses. Hay toda una industria dedicada a crear mapas falsos, que supuestamente muestran el camino a tumbas escondidas, pero siempre es posible que un aventurero se haga con un documento auténtico por casualidad.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Thuvia.

Mercader thuviano (regional): has recorrido la gran ruta comercial circular alrededor de Thuvia, siguiendo la venta del *elixir de orquídea solar* de ciudad en ciudad, y estás acostumbrado a regatear con extranjeros. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, Engañar, y Tasación que se llevan a cabo por negocios y transacciones comerciales.

Nómada del desierto (regional): naciste y te criaste en las arenas ardientes del interior desértico de Thuvia. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a todas las tiradas de salvación que llevas a cabo para resistir los efectos de estar en condiciones calurosas, y un bonificador +1 por rasgo a todas las salvaciones contra los efectos de fuego.

TIERRAS DE LOS REYES DE LOS LINNORM, LAS



La fría patria vikinga

Alineamiento: CN

Capital: Kalsgard (72.080)

Razas principales: humanos, enanos, gigantes, gnomos, hadas

Religiones principales: Desna, Erastil, Gorum, Torag

Idioma: skald

Los Reyes de los Linnorm gobiernan una tierra gélida y escarpada, de fértiles taigas, marismas traicioneras, y grandes morrenas sembradas de rocas dejadas por el paso de glaciares. El litoral es fresco y vigorizante: llueve durante la mitad del año, y nieva con fuerza durante la otra mitad. Más hacia el este, la región se va volviendo cada vez más fría, hasta llegar a las congeladas fronteras de Irrisen.

La vida es dura para los nativos de este reino, especialmente en lo más crudo del invierno. Como resultado, muchos de los adultos en buenas condiciones físicas se dedican al comercio en los meses de verano, y traen del sur comida adicional, lujos, y varias rarezas del Mar Interior. Estos viajeros también se llevan consigo sus hachas y escudos circulares, por si se presenta una oportunidad de saqueo. Cada ciudadano es un vikingo de corazón, y las tierras lejanas les parecen menos peligrosas que esta fría patria.

La propia tierra está salpicada de pequeños asentamientos fortificados, y unas pocas ciudades grandes con murallas de piedra, con nada más que espesura entre ellas. Viles bestias se acercan a esos muros por la noche, arañando incluso las puertas de Kalsgard. La espesura entre poblaciones también está habitada por criaturas feéricas y linnorm, pues existen grietas entre Golarion y el Primer Mundo en las colinas que reclaman los Reyes de los Linnorm. Las hadas son comunes aquí, así como los gnomos, los troll, y los espíritus de la Naturaleza.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de las Tierras de los Reyes de los Linnorm.

Amigo de las hadas (regional): tienes una relación especial con las hadas, al haber crecido cerca de ellas. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Diplomacia contra criaturas feéricas.

Sangre vikinga (regional): posees la complexión imponente de un vikingo, y la gente del sur teme tu naturaleza imprevisible. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

TIERRAS EMPAPADAS, LAS



Idiomas: común, políglota

Un yermo arrasado por un huracán

Alineamiento: CN

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, sahuagin, sirénidos

Religión principal: Gozreh

En el preciso instante en que se cree que murió el dios Aroden, el mayor huracán que Golarion ha conocido jamás se formó súbitamente en toda su furia junto a la costa occidental del continente de Garund. En cuestión de días, el Ojo de Abendego destruyó completamente la línea costera de las naciones vecinas de Lirgen y Yamasa. Desde ahí, la latiente crecida fue avanzando tierra adentro, forzando una evacuación masiva y sin precedentes. Hoy, un siglo después, el Ojo continúa aullando, y lo que queda de las naciones que destruyó se conoce como las Tierras Empapadas, una región perpetuamente afectada por tormentas, casi inhabitable por la humanidad y similares.

Las Tierras Empapadas ya no poseen un liderazgo unificado y a gran escala. En lugar de eso, los minúsculos núcleos de civilización que perduran tienen sus propios gobernantes, que suelen ser cabecillas o pequeñas juntas despóticas. Las ciudades caídas sirven de breves refugios para las tribus nómadas, o como guaridas para monstruos. Las altísimas torres de los observatorios de Hyrantam, por ejemplo, están ahora interconectadas por toscas redes de puentes de cuerda y poleas construidas por los últimos lirgenos que aún permanecen allí, decididos a sobrevivir. Por desgracia, los mismos antiguos observatorios ahora actúan de imán para aberraciones olvidadas, surgidas de las profundidades del océano Arcadiano.

Buceadores y exploradores submarinos gastan enormes cantidades de dinero en organizar expediciones para recuperar los tesoros perdidos de estos reinos. Quienes vuelven con la cordura intacta se enriquecen inmensamente a sí mismos y a sus inversores, pero volver con vida ya es un milagro.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de las Tierras Empapadas.

Buceador oagano (regional): sabes cómo utilizar las campanas de buceo de Oagon en la desembocadura del Flujo Negro. Tú mismo has buceado por las calles de la inundada Lirgen, y sabes a qué atenerse. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Nadar, y esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

Perforaconjuros de Abendego (regional): has pasado tiempo en los vendavales del huracán perpetuo, y puedes lanzar conjuros incluso estando azotado por los elementos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de concentración cuando lanzas conjuros.

ÚLTIMA MURALLA

Una nación fronteriza vigilante

Alineamiento: LB

Capital: Vigilia (9.780)

Razas principales: humanos, semiorcos

Religiones principales: Gorum, Iomedae

Idiomas: común, varisiano



Última Muralla fue fundada para vigilar los restos del Tirano Susurrante en la Espira del Patíbulo, un baluarte contra el mayor mal que la humanidad ha conocido, así como contra las amenazas constantes de los orcos del Bastión de Belkzen, y los terrores de ultratumba de Ustalav. El principal deber de los cruzados que defienden Vigilia es asegurarse de que los sellos de la tumba del Tirano permanecen inviolados, y siempre andan en busca de reclutas que les ayuden a proteger los asentamientos de Última Muralla (y, por extensión, todos los del centro de Avistan) de los monstruos errantes que emergen de las montañas Hambrientas.

La gente de Última Muralla es dura de pelar. Aunque vive a la sombra de grandes males, es cálida y amistosa con los forasteros, y más con quienes han acudido a ayudarles a contener las amenazas. Pero en años recientes, la cantidad de caballeros andantes y buscadores de gloria que visitan Última Muralla ha disminuido mucho, en gran parte debido a la llamada a las armas de Mendev contra las crecientes hordas de demonios que infestan la Herida del Mundo. En Vigilia no son pocos los que están preocupados por no tener suficientes fuerzas para rechazar a los orcos de Belkzen durante mucho más tiempo.

Las altas torres del castillo Atalaya proporcionan una vista excelente de las llanuras occidentales bañadas en sangre de la frontera con el bastión de Belkzen, así como de las neblinosas tierras altas de Ustalav al norte. Los caballerizos de Vigilia crían y entrenan poderosos destreiros y veloces corceles, y los establos de los alrededores son conocidos por la pureza de sus razas equinas. Vigilia es también la sede de la Escuela de Guerra de los cruzados, donde los estrategas del reino debaten sobre cómo dirigir mejor los recursos mágicos y militares para derrotar a un enemigo superior en número.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Última Muralla.

Jinete de caballería de Última Muralla (regional): desde que pudiste andar, aprendiste a montar los potentes caballos de guerra de Última Muralla. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Montar, habilidad que siempre se considera de clase para ti.

Táctico cruzado (regional): has estudiado en la Escuela de Guerra de los cruzados de Vigilia, y destacas tanto en heráldica como en tácticas de asedio. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (ingeniería) y Saber (nobleza), y una de estas habilidades (a tu elección) siempre se considera habilidad de clase para ti.

USTALAV

Una tierra neblinosa de horror gótico

Alineamiento: NM

Capital: Caliphas (15.640)

Raza principal: humanos

Religiones principales: Desna, Farasma, Urgathoa

Idiomas: común, skald, varisiano



Maldito por una historia de tragedias y gloria pasada, el Principado Inmortal de Ustalav se aferra a su legendario pasado, incluso mientras se esfuerza por olvidar siglos de horrores. Hace 15 siglos, el señor de la guerra Tar-Baphon resucitó como un vil rey liche, y durante más de 600 años, el Tirano Susurrante gobernó un imperio de abominaciones arraigado en el cadáver del país. Cuando la Cruzada Brillante logró por fin encarcelar al temido ser inmortal dentro de su fortaleza de la Espira del Patíbulo, los victoriosos caballeros liberaron a los esclavos vivientes del liche, y devolvieron los condados destrozados del principado a los escasos y sufridos supervivientes.

En 4670 RA, tres de los condados occidentales de Ustalav se rebelaron contra el mandato de sus condes ancestrales en una revolución sin derramamiento de sangre, renombrándose como los Palatinados. 19 años después estalló un conflicto menos cívico, que resultó en la devastación de los confines orientales de Ardeal, dejando sólo una tierra devastada conocida como los Surcos. Hoy, Ustalav se encuentra estancado bajo el mandato de un líder anciano y poco diplomático, y la amenaza de luchas internas entre la realeza pende sobre el horizonte. Por miedo a la rebelión, los condes de Ustalav se encierran en sus decrepitas provincias, aferrándose al poder que les queda, y fraccionando aún más la nación en decadencia. Y en el oeste, la voz de un antiguo mal vuelve a susurrar. Así, Ustalav se tambalea al borde de la ruina, como lleva haciendo una y otra vez a lo largo de los siglos.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Ustalav.

Custodia supersticiosa (regional): no te asustan los cuentos de viejas sobre vampiros y fantasmas, y aunque intentas evitar a los muertos vivientes, has aprendido a tratar con ellos. Puedes lanzar *perturbar muertos vivientes* una vez al día como aptitud sortílega. Se lanza a tu nivel de lanzador más elevado; si no tienes nivel de lanzador, funciona a NL 1º.

Noble ustalavio (regional): descendes de una familia aristocrática, aunque hace tiempo que ha perdido cualquier poder y prestigio que pudiese tener. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia y Saber (nobleza). Además, tu dinero inicial aumenta en 100 po; esta es tu 'herencia', por llamarlo de algún modo.

VARISIA



Una salvaje región fronteriza

Alineamiento: N

Capital: ninguna

Razas principales: humanos, elfos, enanos, gigantes, gnomos, medianos, semiorcos

Religiones principales: Abadar, Calistria, Cayden Cailean, Desna, Erastil, Farasma,

Gozreh, Lamashtu, Norgorber, Urgathoa, Zon-Kuthon

Idiomas: común, shoanti, varisiano

Antaño la sede del Imperio de Thassilon, esta tierra fue derribada de su predominancia por la Gran Caída, y permaneció salvaje durante miles de años, habitada sólo por las tribus bárbaras llamadas shoanti, y los vagabundos varisianos supervivientes de la caída de Thassilon. En el 4405 RA, soldados chelios empujaron a los belicosos shoanti hacia las escarpadas regiones del noreste, mientras los colonizadores establecieron una tenue paz con los varisianos nativos. Fue en esta época cuando esta antigua zona fronteriza pasó a ser llamada Varisia.

No hay ningún gobierno central que controle Varisia, pero hay tres ciudades-estado, cualquiera de las cuales podría algún día hacerse con el control de la región: Korvosa, una ciudad de conservadores chelios gobernada por una monarquía, pero que se doblega ante Cheliah; la cosmopolita Magnimar donde, con suficiente suerte y habilidad, cualquiera puede llegar a una posición de poder; y el peligroso Puerto Enigma, una ciudad de señores del crimen y académicos que estudian los restos de artefactos de Thassilon.

Varisia sigue siendo una auténtica región salvaje. A lo largo de los confines costeros, cientos de tribus goblin habitan en cuevas marinas y densas florestas. Más hacia el interior, ogros y troll se reúnen en picos escarpados y cañadas, en las profundidades de los bosques. Pero los auténticos señores de la espesura son los gigantes, descendientes de las castas esclavas de la antigua Thassilon, y sus periódicas incursiones contra la humanidad suponen un recordatorio constante y brutal de que este reino dista mucho de haber sido pacificado.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de Varisia.

Miembro de tribu shoanti (regional): naciste en una tribu shoanti o fuiste adoptado por una de ellas. Elige una de las siguientes habilidades: Nadar, Supervivencia, o Tregar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

Vagabundo varisiano (regional): fuiste criado entre nómadas varisianos, o has pasado un periodo de tu vida entre ellos; ya fuesen viajeros, criminales sczarni, o artistas, has aprendido sus costumbres. Elige una de las siguientes habilidades: Interpretar (elige un tipo), Juegos de manos, o Profesión (adivino). Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de esa habilidad, y siempre se considera de clase para ti.

YERMOS DE MANÁ, LOS



Un erial de magia muerta

Alineamiento: LN

Capital: Alkenstar (53.600)

Razas principales: humanos, enanos, gigantes

Religiones principales: Abadar, Erastil, Irori, Torag

Idiomas: enano, keleshio, osiriano

Situados entre Nex y Geb, los Yermos de Maná son una pesadilla cambiante de desierto devastado por la magia, marcado eternamente por los duelos ancestrales de conjuros entre los magos-reyes y sus poderosos servidores. Este paraje inhóspito es la frontera fluctuante y sin dueño entre las dos naciones. La destrucción convocada sobre este extenso tramo desértico ha convertido el paisaje en algo mutable y extraño, y mientras que esta tierra caótica y alocada parece compuesta de magia pura, en realidad el lugar está muerto para la magia: todo el poder mágico disponible ha sido consumido por estas tormentas caóticas, y cualquiera que intenta lanzar conjuros aquí se esfuerza en vano.

Los peligros impredecibles y los habitantes ultraterrenos de los Yermos de Maná suponen una muerte rápida para la mayoría de exploradores, pero unos pocos exiliados políticos, esclavos fugados, y pensadores disidentes logran atravesar los Yermos hasta llegar al Gran Ducado de Alkenstar, una ciudad-estado independiente, llena de maravillas tecnológicas en las estribaciones occidentales.

Al no poder contar con la magia, la gente de Alkenstar se ha volcado en la alquimia, la ingeniería, y la metalurgia para sobrevivir. Los enanos del Bastión Dongun proporcionan metales y minerales a los ingenieros, alquimistas, y metalurgos de Alkenstar, y después estos artesanos diseñan intrincadas máquinas de relojería y edificaciones que dejan sin aliento. La impresionante Armería de Alkenstar produce la gran mayoría de armas de fuego de Golarion, aunque el Gran Ducado se queda con una gran parte de la producción. Los alguaciles pistoleros blanden sus armas de fuego en defensa de la nación, lo que convierte a Alkenstar en uno de los países mejor defendidos de Garund.

Rasgos

Estos son los rasgos regionales de los Yermos de Maná.

Defensor de Alkenstar (regional): has vivido en Alkenstar y has servido en su milicia. Sabes exactamente dónde apuntar para causar el mayor daño. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque para confirmar impactos críticos con armas a distancia.

Superviviente de los Yermos de Maná (regional): has crecido en el inhóspito erial que son los yermos de Maná, o has pasado ahí mucho tiempo, y la crudeza del entorno ha endurecido tu cuerpo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza.

TERRITORIOS HOSTILES

Las brillantes civilizaciones de la región del mar Interior resplandecen con conocimiento y saber, como faros en la noche implacable. Incluso esos lugares que sufren bajo la mirada del Infierno o los crueles caprichos de la Reina Bruja aún ofrecen esperanza, ingenio, arte, y los demás dones de la vida. Pero hay lugares en la región del mar Interior donde estas chispas se han apagado, dejando sólo maldad.

La Herida del Mundo: la muerte de Aroden no sólo destruyó la fe de sus seguidores. En el lejano norte cambió el mundo, desequilibrando a Golarion de su alineación metafísica en dirección al Abismo, un reino de pesadilla en el Gran Más Allá, donde resuenan los gritos de almas malignas, y demonios despiadados. Esta catástrofe desgarró el tejido de la realidad, creando una infección cósmica delineada por llamas negras, que se conoce como la Herida del Mundo.

Cuanto más se acerca uno a la Herida del Mundo, más impredecible se vuelve la propia realidad física. El terreno cambia delante de los ojos, alterando su forma con una deliberación tortuosa que parece causar dolor a la propia tierra. Viles criaturas son vomitadas por la locura en el centro de la infección, monstruosidades de las profundidades del Abismo.

La Herida del Mundo no tiene capital, puesto que los engendros demoníacos campan a sus anchas por esta tierra. Cualquier demonio que ejerce un poder suficiente puede reclamar el señorío de un feudo menor, pero su autoridad sólo es tan grande como su fuerza. Ese dominio sólo dura mientras sus subordinados le temen y no aparece ningún demonio más fuerte para arrebatarlo.

La isla Mediogalti: de los centenares de islas que delimitan la costa de Garund, no hay ninguna tan legendaria como la isla Mediogalti. Si hacemos caso a los rumores y las indirectas, los asesinos más letales de Golarion, los Mantis Rojas, usan la isla como base de operaciones. Supuestamente, su Ciudadela Carmesí está oculta en las profundidades de las junglas de la isla.

Los piratas más malignos y peligrosos de los océanos del mundo visitan la ciudad portuaria de Ilzmagorti. Se supone que es un refugio para cualquiera lo bastante valiente como para navegar hasta allí, y lo bastante listo o astuto para sobrevivir a la estancia. En las tabernas portuarias de todo el Mar Interior abundan los rumores sobre el oro, las joyas, y demás botín escondido en Mediogalti... y sobre los fantasmas de quienes murieron por guardarlo ahí.

El resto de la isla está cubierto por frondosas selvas tropicales, hogar de un gran número de criaturas reptilianas. Cualquiera lo bastante valiente como para explorarlas se encuentra con prósperas tribus de kóbold y hombres lagarto, por no mencionar una población abundante de varias razas de dinosaurios.

Las Tierras Oscuras: hay otro mundo escondido bajo nuestros pies. Un mundo que dormita bajo los cimientos de nuestras ciudades, que sueña bajo las raíces más profundas del bosque más antiguo, y que conspira desde lugares ocultos tan por debajo de la superficie como las montañas se llegan a alzar por encima de la misma. Las grutas sin final y las cavernas serpenteantes de este mundo se conocen por muchos nombres, pero en el mundo de la superficie se las conoce colectivamente como las Tierras Oscuras. Se trata de un lugar brutal

y mortífero que ha inculcado su hostilidad en aquellos que allí habitan: duergar, drow, svirfneblin, y monstruos inimaginables.

Las Tierras Oscuras son aún más terroríficas de lo que los cuentos más exagerados dan a entender. Aunque la mayoría de habitantes de la superficie creen que las Tierras Oscuras son una sola extensión de peligro constante, el reino subterráneo consiste de hecho en tres regiones diferenciadas, cada una a mayor profundidad que la anterior: los complejos cavernarios aislados de Nar-Voth; las extensas, casi interminables grutas de Sekamina que albergan ríos e incluso enormes lagos subterráneos; y las misteriosas y gigantescas bóvedas de Orv.

MÁS ALLÁ DEL MAR INTERIOR

Poderosas civilizaciones se han ido alzando y cayendo por todo el mundo en los milenios de historia escrita. Algunas se han desvanecido de la faz de Golarion, mientras que otras permanecen como dinámicos centros de civilización. Y más allá se extienden misterios aún mayores.

La más legendaria de estas civilizaciones pasadas es **Azlant**, el primer núcleo de inteligencia humana. Un imperio isleño de increíble belleza, gracia, y cultura, que se alzó hasta límites tecnológicos y mágicos insospechados, pero que fue aplastado por el cataclismo de la Gran Caída. **Thassilon**, fundada por exiliados azlantes en el noroeste de Avistan, fue un grandioso imperio que obtuvo poder mediante tratos con criaturas extrañas y terribles. Vio la culminación de su dominio con los Señores de las Runas, que obtenían poder de los pecados humanos, pero también fue destruida por la Gran Caída. **Iobaria**, assolada por la peste, antaño era capaz de grandes hazañas arquitectónicas, pero ahora es sólo una sombra de lo que fue. **Ninshabur** era un imperio poderoso y expansionista, que llegó a amenazar a Osirion y Taldor hasta que fue destruido por la Tarasca. Ahora sólo quedan fantasmas.

Otros lugares destacables incluyen **Arcadia**, una tierra paradisíaca verde y natural, poblada por unas gentes orgullosas y feroces a las que los colonos de las Tierras de los Reyes de los Linnorm llaman skraeling. **Kelesh** es la sede del Imperio de los Pachás, del que Qadira es una satrapía. **Tian Xia** es una tierra ancestral que ha dado a luz a varios imperios; es la que está más lejos del Mar Interior, y por tanto la más misteriosa. **Vudra** está compuesta por más de un centenar de mahajanapadas, o reinos semiindependientes gobernados por rajás al servicio del maharajá, una especie de emperador descendiente del legendario Khiben-Sald, un héroe casi divino que unió los reinos en la antigüedad, y que incluso pasó una década como invitado de honor del mago-rey garundi Nex.

Los místicos y los sabios también hablan del **Tapiz Oscuro**, un lugar tanto mental como físico, llamado 'la oscuridad entre las estrellas,' hogar de extensos horrores que siembran la locura en aquellos que los contemplan. El Tapiz está a la vez a millones de años luz de distancia, y a la vuelta de la esquina en el espacio desde Golarion.

Combate

Estilos de esgrima del Mar Interior

Cada entorno en la región del mar Interior exige nuevos enfoques a la hora de combatir. En cada uno se combate a enemigos distintos, y cada guerrero se enfrenta a desafíos específicos de sus alrededores. Por ello, los estilos de esgrima del Mar Interior van desde los bloqueos defensivos de los señores de la espada Aldori de Brevoyn, hasta el estilo tradicional de falcata y rodela de los duelistas rodeleros de Taldor. Los maestros de cada estilo ensalzan las virtudes de su propia senda pero, objetivamente, nadie puede decir cuál es el mejor.

A continuación se presentan tres arquetipos de guerrero, cada uno con sus propios puntos fuertes. El señor de la espada Aldori es un maestro de la lucha defensiva, golpeando con rapidez y retirándose a una posición fuerte, siempre confundiendo a sus enemigos con sus hábiles florituras. El derviche de la Flor del Alba qadirano exhibe su dominio de la cimitarra, y es capaz de realizar ataques a

la velocidad del rayo en un remolino de acero. El rodelerosaldano es un experto en el uso de la falcata y la rodela, y emplea un estilo que parece engañosamente simple, pero capaz de infligir graves daños tanto a su oponente como a la armadura que éste lleva.



Cada uno de estos arquetipos incluye un conjunto de rasgos de clase que reemplazan rasgos de clase específicos de la clase de guerrero. Si decides crear un personaje usando uno de estos arquetipos, debes usar todos sus rasgos de clase alternativos. Esto puede impedirte obtener determinados rasgos de clase conocidos, pero los reemplaza con opciones igualmente poderosas. Todos los demás rasgos de clase presentes en la clase básica que no se mencionan entre los rasgos de clase alternativos permanecen sin cambios, y se adquieren de forma normal cuando el personaje alcanza el nivel apropiado. Se considera que un personaje que escoge un rasgo de clase alternativo no posee el rasgo de clase que reemplazó a efectos de cumplir cualquier requisito o prerrequisito. Un personaje sólo puede escoger más de un arquetipo cuando estos no reemplazan o alteran el mismo rasgo de clase básica; por tanto, no podría escoger más de uno de estos estilos de lucha. Consulta las *Reglas básicas* de *Pathfinder* para los rasgos de clase del guerrero, y el capítulo 2 de la *Guía del jugador avanzada* para más información sobre los arquetipos.

BREVOY: SEÑOR DE LA ESPADA ALDORI

Los señores de la espada Aldori de Brevoyn se cuentan entre los luchadores más letales y temidos de la región del mar Interior. Han pasado muchos años esforzándose por dominar la espada de duelo Aldori, tanto contra otras espadas de duelo como contra todo tipo de armas. Su velocidad y sus reflejos tejen una impenetrable red de acero a su alrededor, desde la que golpean y hostigan a sus desafortunados oponentes. Esta variante se centra en evitar el daño y desarmar oponentes; los señores de la espada prefieren llevar armaduras ligeras, o directamente prescindir de ellas, confiando en su habilidad con la hoja a la hora de protegerse. Los siguientes beneficios sólo se aplican cuando un señor de la espada empuña una espada de duelo Aldori y no lleva nada en la otra mano.

Dotes recomendadas: Acometer, Competencia con arma exótica (espada de duelo Aldori), Desarme mejorado, Desenvainado rápido, Especialización con un arma (espada de duelo Aldori), Exhibición deslumbrante, Finta mejorada, Iniciativa mejorada, Maestría duelista Aldori (ver *Guía del mundo del Mar Interior*), Pericia en combate, Soltura con un arma (espada de duelo Aldori), Sutileza con las armas.

Parada defensiva (Ex): a 3^{er} nivel, cuando un señor de la espada Aldori lleva a cabo un ataque completo con una espada de duelo Aldori, obtiene un bonificador +1 a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente turno. Este bonificador

aumenta en +1 por cada 4 niveles tras el 3°. Esta aptitud sustituye al entrenamiento en armadura 1 y 4.

Impacto desarmador (Ex): a 5° nivel, cuando un señor de la espada Aldori desarma con éxito a un oponente usando una espada de duelo Aldori, también causa el daño normal al objetivo, pero sin el bonificador por Fuerza habitual al daño. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armas 1.

Red de acero (Ex): a 7° nivel, un señor de la espada Aldori puede levantar un fugaz muro de acero para defenderse. Cuando lucha a la defensiva como acción de asalto completo empuñando una espada de duelo Aldori, los penalizadores que sufre a todos los ataques de ese asalto se reducen en 2, y el bonificador por esquiva a la CA aumenta en 2. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 2.

Contraataque (Ex): a 11° nivel, un señor de la espada Aldori puede llevar a cabo un ataque de oportunidad como acción inmediata contra un oponente que le impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, siempre y cuando la criatura atacante esté dentro de su alcance. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 3.

QADIRA: DERVICHE DE LA FLOR DEL ALBA

En Qadira, hogar de torbellinos, escorpiones, y djinni, no hay enemigo más temido que los derviches de Sarenrae. Aunque los derviches pueden ser clérigos, paladines, o exploradores, guerreros devotos también forman parte de sus filas. Estos luchadores giratorios prefieren llevar armaduras ligeras o prescindir de las mismas, y blanden cimitarras con efectos devastadores, moviéndose velozmente por las traicioneras arenas del desierto para atacar con golpes rápidos como el rayo. Maniobran con agilidad entre sus enemigos, confiando en su velocidad y su habilidad para sobrevivir a las batallas.

Dotes recomendadas: Ataque de torbellino, Ataque elástico, Danza de derviche (ver *Guía del mundo del Mar Interior*), Especialización con un arma (cimitarra), Esquiva, Exhibición deslumbrante, Maniobras ágiles, Movilidad, Paso adelante, Pericia en combate, Soltura con un arma (cimitarra), Sutileza con las armas.

Estallido de velocidad (Ex): a 3er nivel, un derviche de la Flor del Alba sólo sufre un penalizador -1 a su CA tras cargar. A 7° nivel, el derviche de la Flor del Alba puede cargar sin sufrir penalizador. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 1.

Zancada desértica (Ex): a 7° nivel, un derviche de la Flor del Alba puede moverse a través de 10 pies (3 m) de terreno difícil cada asalto como si fuese terreno normal. Este beneficio se suma a los que proporcionan las dotes Movimientos ágiles y Pasos acrobáticos. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 2.

Ataque rápido (Ex): a 11° nivel, un derviche de la Flor del Alba puede combinar un ataque completo con un único movimiento. Debe renunciar a su ataque con mayor bonificador, pero puede llevar a cabo el resto de ataques en cualquier punto durante su movimiento. Este movimiento provoca ataques de oportunidad como es habitual. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 3.

Impacto relámpago (Ex): a 15° nivel, como parte de un ataque completo, un derviche de la Flor del Alba puede llevar a cabo un ataque adicional. Este ataque usa el bonificador de ataque base más alto del derviche, pero cada ataque de ese asalto (incluyendo el adicional) sufre un penalizador -2. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 4.

TALDOR: DUELISTA RODELERO

Los combatientes de Taldor han perfeccionado el arte de luchar con falcata y rodela en un arte al que llaman rodelero. Usan las rodela tanto para defenderse como para lanzar impactos inesperados mientras rajan y sajan los cuerpos y cabezas desprotegidos de sus adversarios con sus falcatas. Los rodeleros llevan cualquier tipo de armadura, pero favorecen la rodela, y están cómodos usando ambas manos tanto ofensiva como defensivamente.

Dotes recomendadas: Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Competencia con arma exótica (falcata), Duelista taldano (ver *Guía del mundo del Mar Interior*), Especialización con un arma (falcata), Golpear con el escudo mejorado, Golpetazo con el escudo, Maestro del escudo, Soltura con un arma (falcata).

Golpe de rodela (Ex): a 2° nivel, puede dar golpes con escudo llevando una rodela (usa el mismo daño y modificador de crítico que si se tratase de un escudo ligero). Esta aptitud sustituye a valentía.

Atrapar con rodela (Ex): a 3er nivel, un rodelero puede atrapar el arma de su oponente entre rodela y antebrazo, inmovilizando armas de asta o martillos por el mango, u hojas por el plano. Esto actúa como una maniobra de combate de desarme, y el rodelero obtiene un bonificador +4 a la tirada. Si el ataque del rodelero falla por 10 o más, sufre un penalizador -2 a la CA hasta el inicio de su siguiente turno. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 1.

Barrido fuerte (Ex): a 5° nivel, obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño llevadas a cabo con cualquiera de sus manos mientras empuña una falcata y una rodela. Estos bonificadores aumentan en +1 por cada 4 niveles por encima del 5°. Con una acción de ataque completo, un rodelero puede alternar entre usar su falcata o su rodela en cada ataque concreto. Esto no concede ataques adicionales ni provoca sufrir penalizadores como sucede con la lucha con dos armas. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armas 1.

Entrenamiento en armaduras (Ex): en el 7° nivel, un rodelero obtiene entrenamiento en armaduras 1, y puede moverse a su velocidad normal llevando armadura intermedia. En el 15° nivel, el rodelero obtiene entrenamiento en armaduras 2, y puede moverse a su velocidad normal llevando armadura pesada. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 2.

Golpe rebanador (Ex): a 11° nivel, como acción estándar, puede llevar a cabo un único ataque cuerpo a cuerpo con una falcata. Si el ataque impacta, puede llevar a cabo una maniobra de combate de romper arma contra el objetivo de su ataque como acción gratuita y sin provocar ataques de oportunidad. Esta aptitud sustituye entrenamiento en armaduras 3.

Dioses del Mar Interior

En las tierras de la región del mar Interior, la fé es omnipresente. Algunos mortales consagran sus almas a poderosos seres anteriores a la creación, otros a seres que han ascendido recientemente por medio de la *Piedra Estelar*, y aún hay otros que adoran a ajenos y a seres extraños y menos populares. Pero a pesar del número incontable de dioses y farsantes que exigen devoción, en el Mar Interior se reconoce a un puñado de dioses como particularmente importantes. La influencia de estos dioses es extensa en Golarion, e incluso a aquellos que rechazan la fé y la divinidad les resulta difícil negar el poder de los dioses.

DIOSES PRINCIPALES

La mayoría de residentes de la región del mar Interior reconocen un panteón de 20 dioses como los que gozan de más predominancia y poder en la región. Si quieres información más detallada, consulta las *Reglas básicas* o la *Guía del mundo del Mar Interior*.

Abadar (LN) es paciente, calculador, y previsior, y desea llevar la civilización a los territorios fronterizos, y prosperidad a todos aquellos que apoyan la ley. Se mantiene en equilibrio entre el bien y el mal, inspirando a los diplomáticos, guiando las plumas de los legisladores, y haciendo que el capital fluya hacia aquellos que practican el buen comercio.

Asmodeo (LM), el Príncipe de la Oscuridad, es el señor del Infierno. Es el amo de la disciplina, y la bota sobre el cuello de los débiles. Exige obediencia, y es el maestro de los contratos férreos, lo que hace que sus fieles sean ciudadanos útiles y respetuosos con la ley, a pesar de que sus almas van por el camino directo al Infierno.

Calistria (CN), llamada el Aguijón Placentero, es la diosa de la lujuria, la venganza, y la suerte; una embaucadora de espíritu audaz. Debido a su voluble naturaleza, es la diosa favorita de los elfos, pero también la veneran espías, prostitutas, y buscadores de emociones, que ven en ella un reflejo de sus propios anhelos.

Cayden Cailean (CB), el Héroe Borracho, es un mortal que ascendió a la divinidad superando la prueba de la *Piedra Estelar* estando ebrio. Es el dios de los impulsos y de la aventura, de corregir las injusticias, y del jolgorio. Sus seguidores rechazan las restricciones y las jerarquías, y tienen como más alto principio el valeroso disfrute de la vida.

Desna (CB) es la diosa de los sueños, la Canción de las Esferas. Fue ella quien colgó las estrellas del cielo, y quien concedió a los mortales el interés por los misterios y el ansia de viajar. Nubes de mariposas

la acompañan, y sus peregrinaciones son un himno al júbilo de la exploración.

Erastil (LB), conocido como el Viejo Certero, es uno de los dioses más antiguos que se veneran en el Mar Interior, y es portavoz del ansia de pacificar y domesticar el mundo salvaje... por lo menos hasta cierto punto. Sus adoradores son los granjeros y los cazadores rurales del mundo.

Farasma (N) es la Dama de las Tumbas, la diosa del destino y las profecías, cuyo Osario es el lugar de juicio definitivo para todos los mortales. Sus seguidores atienden a los recién fallecidos, los preparan para ser juzgados por sus actos en vida, y desprecian a los muertos vivientes, buscando eliminar su corrupción de este mundo.

Gorum (CN) se manifiesta como un conjunto de armadura de placas terrible y cubierto de pinchos, con dos ojos rojos brillantes, pero sin un centímetro de piel expuesta. Su fé es más fuerte entre culturas guerreras y pueblos 'bárbaros', pues si alguien no quiere o no puede tomar las armas en batalla, no le sirve para nada.

Gozreh (N) habita en el horizonte, donde el cielo y el mar se encuentran; en el mar tiene un aspecto femenino, mientras que en el cielo se aparece como un hombre anciano. Nacido de la furia del océano y de la ira del viento, es un dios caprichoso. Aquellos que dependen del agua para vivir se aseguran de aplacar a Gozreh y honrarlo, con la esperanza de que los vientos y las olas les sean favorables.

Iomedae (LB) es otra antigua mortal, una cruzada que ayudó a derrotar al Tirano Susurrante, y se convirtió en heraldo de Aroden. Los seguidores de Iomedae tienen un fuerte sentido de la justicia y la igualdad, y una dedicación aún más fuerte a los asuntos marciales y a la política.

Irori (LN), el Maestro de Maestros, es un mortal que ascendió por sí mismo. Es el dios del conocimiento, la curación, y la fuerza interior, y sus adoradores buscan la perfección personal en sus vidas a través de la meditación, el ejercicio físico, y el combate sin armas.

Lamashtu (CM), también llamada la Madre de los Monstruos, es venerada por las razas monstruosas. Se dice que es el origen de incontables horrores de Golarion, y que es la más poderosa de los Señores Demoníacos del Abismo. Los humanos que la adoran son sectarios retorcidos, que sólo se atreven a practicar en secreto.

Nethys (N), el patrón de quienes desean poder mágico, es el dios de la mente fragmentada, decidido tanto a proteger el mundo como a destruirlo, y sus seguidores pueden encajar en cualquier punto de esa gama, usando los dones que descubren para destruir, inventar, o proteger.

Norgorber (NM), un asesino ascendido, tiene cuatro grupos de seguidores diferenciados: espías y políticos que buscan secretos; ladrones que buscan fortunas; alquimistas, herbolarios, y asesinos, que le llaman Dedos Negros; y dementes, homicidas, y maníacos, que le llaman Padre Desollador.

Rovagug (CM) nació para destruir el mundo, pero los demás dioses lo encarcelaron en el pozo de Gormuz, en Casmaron. Sus monstruosos seguidores creen que la hora de su liberación se acerca. Sólo creen en la destrucción y en el odio, y ansían provocar el fin de este mundo.

Sarenrae (NB), la Flor del Alba, es la diosa del sol, la gloria, y la curación, y sus sacerdotes son portadores de amabilidad y compasión. Pero sus seguidores también son implacables a la hora de expurgar el mal irremediable; como su diosa, en sus manos se hallan tanto la curación como la purificación ardiente.

Shelyn (NB) es la encarnación del amor y el arte. Sus enseñanzas son que la belleza viene del interior, y que el sacrificio es una de las formas más puras de amar. Hermanastra de Zon-Kuthon, lleva consigo el arma de su corrupto hermano, por amor a lo que él pudo haber sido y puede que aún sea.

Torag (LB), el Padre de la Creación enano, atrae tanto a enanos como a humanos que buscan la perfección en sus oficios. La fe de sus seguidores es fuerte e indómita, y buscan destruir cualquier abominación de Rovagug y de Lamashtu que se cruce en su camino.

Urgathoa (NM), la Princesa Pálida, es el ama de las enfermedades, y se dice que fue la primera muerta viviente. Tanto los muertos vivientes como los nigromantes que buscan los oscuros secretos de su arte la siguen, al igual que los glotones de toda clase.

Zon-Kuthon (LM) fue antaño un dios brillante e inquisitivo, pero sus viajes cruzando los límites del Gran Más Allá le corrompieron, y se convirtió en un dios oscuro y retorcido, consagrado al dolor y el sufrimiento. Regresó en la Era de la Oscuridad, y sus seguidores sólo quieren devolver el mundo a una época de cruel sufrimiento, buscando la satisfacción en la mutilación, y la santidad en las profundidades de placeres corruptos y sádicos.

OTRAS RELIGIONES Y FILOSOFÍAS

Mientras que los dioses que acabamos de listar son los más venerados en la región del mar Interior, hay otros dioses y fes que tienen sus propios seguidores.

Aroden fue el dios de la Humanidad hasta que su muerte en 4606 RA hizo caer imperios. Tras fallecer, casi todos sus fieles se han pasado a otras fes, particularmente la de su antigua heraldo Iomedae.

El **diabolismo** es la adoración del propio Infierno. Los diabolistas creen en los que mandan y en los que obedecen, en el placer y el dolor. Sin ser necesariamente malignos, idealizan el orden que el Infierno impone.

Los Señores Empíreos sirven la causa del bien como máximos parangones de la luz y la justicia. Estos poderosos ángeles existen a medio camino entre los ajenos y los dioses.

Ajenos malignos: los Archidiablos, los Archidaimonion, y los Señores Demoníacos compiten por el poder, y algunos buscan adoradores entre los mortales. Los ajenos malignos más destacados se describen en detalle en la *Guía del mundo del Mar Interior*.

La Fe Verde es la veneración del mundo natural, la celebración de la Naturaleza y sus patrones. Se dice que es una creencia más antigua que la que se basa en los propios dioses, aunque otras congregaciones a veces están muy en desacuerdo con esa afirmación.

Razmir es un dios ascendido que formó su propia nación tras superar la prueba de la *Piedra Estelar*, aunque los habitantes de varias naciones vecinas se quejan de sus políticas agresivas y de sus sacerdotes matones, lo que ha hecho surgir dudas sobre la naturaleza exacta de su divinidad.

Otros dioses: en la región del mar Interior también se adora a otros dioses, incluyendo a **Achaekek** el Dios Mantis, asesino de los dioses; **Besmara** la Reina Pirata; **Droskar**, el dios enano de los trabajos forzados; **Ghlauder**, semidiós de los parásitos; **Groetus**, dios del fin del mundo; **Kurgess** el Forzudo; **Milani**, diosa de la esperanza y la sublevación; **Sivanah**, diosa de la ilusión; **Zyphus**, dios trágico de la muerte accidental; y varias divinidades raciales y regionales.



Magia

Escuelas arcanas del Mar Interior

Por todo Golarion, la gente con modos de pensar similares se reúne para intercambiar conocimientos y tradiciones centenarias. No hay ningún campo de estudio en el que esto sea más cierto que en el de la magia. El mundo está sembrado de academias, colegios, instituciones, y escuelas de inmenso poder arcano, en las que tanto principiantes como maestros taumatúrgicos trabajan en descubrir los inefables secretos de la existencia, buscando arrancar poder o entendimiento del tejido de la realidad. Cada escuela enfoca este estudio desde una

perspectiva distinta. Algunas ven el estudio de la magia como un acertijo que resolver; otros prefieren pensar en el poder mágico como una ecuación con variables que ofrecen resultados distintos. También hay quien ve el interés por la magia como una ruta hacia la obtención del poder sobre las grandes fuerzas de la existencia, ligándolas a la voluntad del lanzador. Todos estos enfoques tienen parte de razón, pero ninguno ha descubierto aún el verdadero secreto que envuelve y engloba todos los campos de la magia.

Aquí se listan solamente tres ejemplos de magos que se han licenciado en uno de estos centros de enseñanza arcana. Los magos que eligen uno de estos colegios conservan los conjuros adicionales de su escuela arcana, y deben escoger dos escuelas opuestas como es habitual (a menos que sean universalistas), pero el colegio cambia uno o más de los poderes concedidos por la escuela arcana del mago. Deben elegirse todos los poderes sustitutivos asociados a un colegio mágico, y una vez se elige uno, no puede cambiarse.

ABSALOM: ARTESANO DEL ARCANAMIRIO

El Arcanamirio de Absalom, el colegio mágico más famoso de la región del mar Interior, enseña un amplio abanico de especialidades, pero su especialidad más intensa es no especializarse en nada en concreto. Es una de las principales academias de adiestramiento en magia universalista de todo Golarion, y los magos que se licencian en esta escuela son respetados, bien pagados, y muy buscados en sus tierras natales. Los artesanos del Arcanamirio son los constructores del mundo arcano, capaces de fabricar objetos mágicos con facilidad, destreza, y poder. Están muy familiarizados con el arte y la práctica de imbuir poder arcano en objetos, y trabajan con precisión incluso al inicio de su carrera para ayudar a crear algunos de los objetos mágicos más poderosos de Golarion.

Escuela asociada: universalista.

Poderes sustitutos: el siguiente poder de escuela sustituye el poder mano del aprendiz de la escuela universalista.

Metacarga (Ex): como artesano del Arcanamirio, obtienes una dote adicional a 3^{er} nivel, que debe ser de creación de objetos o metamágica. Debes cumplir todos



los prerequisites de esta dote adicional, incluyendo el nivel de lanzador mínimo. Cuando usas dotes metamágicas para crear objetos mágicos, tu habilidad y comprensión de los principios que intervienen en la creación de objetos te conceden un bonificador +2 a la prueba de habilidad que llevas a cabo para crear el objeto.

CHELIAX: ATADOR INFERNAL DE LA ACADEMIA DE EGORIAN

La prestigiosa Academia de Egorian de las Artes Mágicas en la capital de Cheliox enseña un abanico de magia muy completo, tanto especializado como universalista, pero este colegio es famoso sobre todo por su programa de Atadura infernal en la escuela de conjuración. Los atadores infernales aprenden los Nombres del Infierno, y pueden usar esos poderes para convocar diablos y atarlos a su voluntad. Si cometen un sólo error en la atadura, se exponen a una eternidad de tormento. Los magos de la Academia de Egorian son reconocidos por todo Avistan como excelentes practicantes de las artes arcanas. Muchos de ellos ocupan altos cargos en colegios mágicos de todo Golarion, pero la mayoría pretenden regresar algún día para dar clases en su *alma mater* en Egorian.

Escuela asociada: conjuración.

Escuelas opuestas recomendadas: adivinación, ilusión, o transmutación.

Alineamiento: legal maligno, legal neutral, neutral maligno, o neutral.

Requisitos: un atador infernal debe elegir un familiar como vínculo arcano a 1^{er} nivel.

Poderes sustitutivos: los siguientes poderes de escuela sustituyen los poderes dardo ácido y paso dimensional de la escuela de conjuración.

Saber planario (Ex): como atador infernal, obtienes un bonificador +3 a las pruebas de Saber (los Planos).

Tomar control (Sb): a 1^{er} nivel, como acción estándar, puedes intentar obtener el control de una criatura convocada interfiriendo en el vínculo entre ella y el lanzador que la convocó. Debes llevar a cabo una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD igual a 10 + el nivel de lanzador de la convocación. Si sabes el nombre de la criatura convocada, obtienes un bonificador +2 por circunstancia a la prueba. Si tienes éxito, puedes controlar a la criatura como si la hubieses convocado tú durante un número de asaltos igual a la mitad de tu nivel de mago (mínimo 1 asalto), lo que no aumenta la duración de la convocación original. El lanzador de la convocación original puede intentar recobrar el control de la criatura como acción estándar llevando a cabo una prueba de nivel de lanzador contra tu nivel de lanzador + 10. Cuando termina tu control, la criatura vuelve a estar bajo el control de quien la convocó. A 9^o nivel, puedes usar esta aptitud para negociar con criaturas llamadas como si fueses el lanzador que las ha conjurado. Puedes utilizar esta aptitud tantas veces al día como 3 + tu modificador por Inteligencia.

Familiar diablillo (Ex): a 7^o nivel, obtienes Familiar mejorado como dote adicional, y debes elegir un diablillo como familiar, que sustituye a tu familiar actual.

QADIRA: MÁGICO DEL VELO

La ciudad de Katheer es el hogar de un gran número de colegios arcanos de tradición qadirana. La magia es una tradición muy honrada en esta tierra; sus muchas escuelas compiten entre sí para hallar la mejor ruta que permita comprender los secretos del poder.

Entre ellas se encuentra la escuela especializada de la magia del velo. En lugar de controlar los elementos o transformar el entorno, los mágicos del velo se centran en magias mucho más sutiles: mezclarse con el entorno para vigilar, observar, y reunir secretos, o desaparecer completamente de la vista si desean soledad. La mayoría de licenciados de este colegio pasan a servir al sátrapa como espías, exploradores, o infiltradores.

Escuela asociada: ilusión.

Requisitos: un mágico del velo debe elegir *disfrazarse* como uno de los conjuros que conoce a 1^{er} nivel.

Habilidades de clase: un mágico del velo obtiene *Disfrazarse*, *Engañar*, y *Sigilo* como habilidades de clase.

Poderes sustitutivos: los siguientes poderes de escuela sustituyen los poderes rayo cegador y campo de invisibilidad de la escuela de ilusión.

Rostro en la multitud (St): a 1^{er} nivel y como acción estándar, puedes hacer que se te vea tan normal, mundano, y poco excepcional que te fundas en tu entorno. Todas las criaturas en un radio de 30 pies (9 m) actúan como si encajases ahí, y a todos los efectos te ignoran. Las criaturas fuera de ese área pueden darse cuenta de que pareces fuera de lugar, pero en cuanto se acercan a 30 pies (9 m) les afecta la magia y dejan de pensar que hay algo fuera de lugar. Si interactúas con una criatura afectada de algún modo, esta tiene derecho a una tirada de salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de mago + tu modificador por Inteligencia) para descreer la ilusión y darse cuenta de tu presencia. El efecto dura un número de minutos igual a tu nivel de mago, o hasta que la ilusión se disipa. Los minutos no tienen por qué ser consecutivos, pero deben usarse en intervalos de 1 minuto. Se trata de un efecto enajenador y de fantasmagoría.

Esta aptitud no te vuelve invisible, y los oponentes no se consideran desprevenidos. Tampoco te permite disfrazarte como un individuo específico, un tipo de persona, o un miembro de otra raza, de modo que no puedes mezclarte con un grupo de guardias uniformados, o parecer un miembro de la familia de un individuo, y un humano no puede mezclarse con un grupo de gnoll. Puedes mezclarte con cualquier grupo compuesto por distintos tipos de gentes, como una multitud de cortesanos en la sala del trono de un rey, y puedes disfrazarte (ya sea a través de métodos mágicos o mundanos) para parecer a un tipo específico de persona o una raza distinta (como un guardia uniformado o un gnoll) antes de usar esta aptitud.

Maestro del velo (St): a 8^o nivel, puedes crear una ilusión que oculta tu apariencia y la de cualquier número de aliados en un radio de 30 pies (9 m) durante 1 asalto por cada nivel de mago. Aparte de eso, esta aptitud funciona como el conjuro *velo*. Los asaltos no tienen por qué ser consecutivos.

Sociedad

Razas del Mar Interior

Desde los sangrientos revolucionarios de Galt a los monjes combatientes de genios de Jalmeray, el amplio abanico de gentes de la región del mar Interior de Golarion representa una gran franja de culturas humanas, que comparten sus tierras con media docena de otras razas comunes: hermosos elfos, laboriosos enanos, curiosos gnomos, amistosos medianos, ansiosos semielfos, y fornidos semiorcos.

Elfos: los elfos son criaturas hermosas, despreocupadas, a veces despiadadas, pero siempre gráciles y elegantes, de largas orejas puntiagudas, que viven en armonía con la Naturaleza. Orgullosos, altos, esbeltos, y longevos pero frágiles, poseen una cultura antigua y sofisticada y un dominio de las artes y la magia que como mínimo iguala al de los humanos más destacados. Justo antes de la Gran Caída, la mayoría de elfos abandonaron el mundo en pos de su misteriosa tierra natal, pero desde entonces muchos han vuelto para reclamar sus territorios ancestrales.

Enanos: los enanos de Golarion son conocidos sobre todo por sus habilidades en la minería y la artesanía, su feroz determinación en combate, y su conducta estoica. Dejaron su huella en el mundo en forma de magníficos castillos y fortalezas, pero han luchado y dado la vida por defender cada uno de ellos desde el día en que surgieron de las Tierras Oscuras. Son los trabajadores más diligentes y los defensores más firmes de Golarion; un pueblo dedicado a la artesanía y al trabajo duro, pero también motivado por una poderosa ansia de explorar y descubrir.

Gnomos: antaño una raza feérica antigua e inmortal, los astutos gnomos son un pueblo desterrado. Traumatizados por su éxodo desde el Primer Mundo, sufren una dolencia a la que llaman la Decoloración. Todos los gnomos necesitan experiencias nuevas y excitantes con regularidad, o de lo contrario empiezan a perder color y conciencia, iniciando una lenta espiral hacia la locura y la muerte. Esta necesidad, combinada con su ética poco convencional, ha provocado que la raza sea vista como voluble y caótica, pero también innovadora y atrevida.

Humanos, azlantes: el antiguo imperio de Azlant era muy avanzado, pero fue destruido durante la Gran Caída. El dios Aroden fue el último vástago de pura sangre de esa raza orgullosa, y con su muerte el linaje se tiene por extinto. Aquellos que en la actualidad afirman ser azlantes suelen ser chelaxianos o taldanos capaces de trazar su linaje durante varias generaciones hasta antepasados azlantes legítimos.

Humanos, chelaxianos: los chelaxianos tienen un talento natural para la organización y para los gustos culturales refinados. La confianza en sí mismos inherente a los chelaxianos, inculcada desde el nacimiento, les ha resultado muy útil para superar la muerte de un dios, la caída de un imperio, el auge de los diabolistas, y la veneración oficial de Asmodeo en su nación. Creen que están inherentemente capacitados para ocuparse de cualquier situación debido a su linaje.

Humanos, garundi: el pueblo garundi parece ser uno de los más antiguos de la región del mar Interior, pues muchas ruinas verdaderamente antiguas hechas por civilizaciones garundi perdidas son anteriores a la Gran Caída y al colapso de Azlant. Tienen vínculos extraordinariamente fuertes con sus familias y comunidades, con complejas jerarquías sociales, y marcadas costumbres y normas que existen desde hace miles de años.

Humanos, keleshitas: Los keleshitas son un pueblo difícil, pues su impresionante sentimiento de superioridad resulta molesto para quienes no han tenido la suerte de nacer entre sus filas. Pero su poder, su sabiduría, y su destreza son muy reales. Son guerreros justicieros, sombríos místicos, crueles esclavistas, y ardientes amantes; una raza criada en el calor y el fuego del desierto. Valoran la audacia, la astucia, y las artimañas antes que la cautela o la fuerza bruta.

Humanos, kélidos: los kélidos son una gente moldeada por lo que les amenaza. Acosados por bestias salvajes, troll de hielo, hadas malignas, monstruosidades mecánicas, orcos, demonios y otras criaturas, los kélidos han aprendido a luchar constantemente... si no contra monstruos, entonces entre ellos. Aunque claramente provienen de un linaje común, los kélidos de distintas naciones viven en culturas marcadamente diferentes, con religiones diversas entre otras cosas. Aun así, comparten la predilección por la violencia, y una desconfianza justificada hacia la magia.

Humanos, mwangi: los dispares pueblos mwangi son herederos de una antigua civilización, y engloban a varios grupos étnicos distintos, aunque relacionados. El nombre común 'mwangi' no hace justicia a la totalidad de gentes que habitan la Extensión de Mwangi: desde los centenares de tribus zenj del interior de Garund, a los bonuwat de la costa de Mwangi, los sofisticados mauxi (que son osirianoparlantes), y los mercaderes de esclavos bekyar del sur y el oeste de Garund.

Humanos, shoanti: los orgullosos shoanti, descendientes de los miembros de la casta militar de Thassilon, son considerados 'bárbaros' por los colonos chelios que los expulsaron a las tierras altas de la meseta Storval, y de las colinas del norte de Varisia. A medida que su tierra se va volviendo más civilizada, es más frecuente ver a

shoanti dar la espalda a sus tradiciones para habitar en las mayores comodidades que proporciona la vida moderna.

Humanos, taldanos: los taldanos son famosos por su talento como eruditos, artesanos, y practicantes de destrezas marciales exóticas, pero también por ser quizá la cultura más arrogante, prepotente, y desdeñosa del Mar Interior. Ambas reputaciones son merecidas, como demostró la antigua gloria del imperio de Taldor. A pesar del declive de su imperio, los taldanos conservan una arrogancia más propia de un pueblo en la cúspide de su poder e influencia.

Humanos, tian: aunque la gente de Avistan y Garund ven a los lejanos tian como una sola raza, en realidad la gente de Tian Xia está dividida en varias etnias diferenciadas. Gran parte de los tian dan mucha importancia a la familia. Los dragones les enseñaron el arte de la genealogía, y en algunos casos pueden trazar su linaje hasta antes de la Gran Caída.

Humanos, ulfen: los ulfen son nórdicos de altura destacable, piel pálida, cabello dorado, y aguante increíble. Se enfrentan a lo peor que traen los inviernos norteños (vientos helados, nevadas abruptas, y monstruosidades viles) con canciones de batalla en los labios, y espadas en las manos. Los ulfen son competitivos, atléticos, y temerarios. Les encanta pelear, y han convertido las disputas en un arte refinado.

Humanos, varisianos: vagabundos y nómadas, los varisianos viajan por el mundo en caravanas, deteniéndose sólo para organizar sus espectáculos. Algunos varisianos usan su naturaleza gregaria y su oscuro atractivo para timar a objetivos desafortunados; estos pocos bribones son los que dan mala fama al pueblo varisiano. La mayoría de pueblos respetan a los varisianos por sus tradiciones ancestrales e inmenso saber, pero desconfían de sus intenciones.

Humanos, vudranos: los vudranos vienen de la lejana Vudra, pero la exploración (ya sea por motivos comerciales, de conquista, o por pura curiosidad) han hecho que estén presentes en casi todos los continentes del mundo. La cultura vudrana está marcada por antiguas tradiciones que definen roles, y muchos no ven correcto obrar por encima o por debajo de lo que dicta su destino al nacer.

Medianos: a pesar de estar involucrados en varias facetas de la sociedad humana, los medianos tienen tendencia a ser ignorados y subestimados. Su habilidad de pasar desapercibidos no tiene rival. Saben cuándo dejarse llevar por la corriente, pero cuando tienen la oportunidad de apoderarse de un gran montón de oro u obtener fama, nunca la dejan pasar. La gente pequeña no puede resistir la tentación de una nueva aventura, un audaz robo, o la atracción de lo desconocido.

Semielfos: incapaces de encajar cómodamente en las sociedades humanas ni en las élficas, los semielfos pasan sus vidas permanentemente 'en medio'. Son excelentes supervivientes, capaces de integrarse en el rol que sea necesario, y hallar un modo de resultar indispensables mientras buscan sentirse aceptados por los demás y sentirse completos consigo mismos. Bellos por fuera pero frágiles

por dentro, los semielfos aspiran a perfeccionarse, y hallar en sus corazones la fuerza para tomar las riendas de su destino.

Semiorcos: los semiorcos llevan mucho tiempo siendo despreciados por las demás razas. Mientras que muchas tribus orcas valoran a sus más débiles híbridos por su astucia natural, y organizan incursiones contra territorios humanos específicamente para engendrar más líderes inteligentes, los humanos y la mayoría de otras razas ven a los semiorcos como prole no deseada producto de la violencia o la perversión. Los conflictos internos de los semiorcos los hacen propensos a la violencia y a la soledad, con temperamentos feroces, y un ardiente deseo de sobrevivir.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Colin McComb.



