

HABILIDADES

FUERZA d12 +1 +2 +3 +4

CUERPO A CUERPO: FUERZA +2

DESTREZA d6 +1 +2**CONSTITUCIÓN** d8 +1 +2 +3 +4

FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +1

INTELIGENCIA d6 +1 +2**SABIDURÍA** d6 +1 +2

SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2

CARISMA d4 +1**TAMAÑO DE MANO** 4 5

COMPETENCIAS

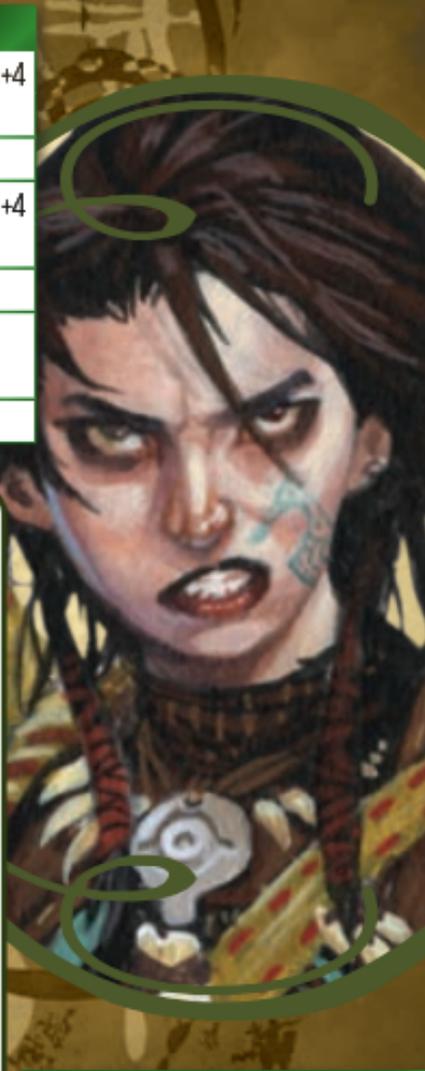
Armas Armaduras

PODERES

En tu prueba de Fuerza o tu prueba contra un monstruo, puedes enterrar una carta de tu mano (o de tus descartes) para añadir tu habilidad Fortaleza.

Cerrar tu localización no te impide explorar (y puedes robar una carta después de cerrar tu localización).

Al final de tu turno, puedes moverte; los personajes locales pueden moverse contigo.

**HUMANO
BÁRBARO**



Los duros yermos del norte son el hogar de Amiri. Nacida en un clan de guerreros varones, Amiri los superó a todos y fue enviada a una misión suicida para recuperar la espada de un gigante de la escarcha. Con esa monstruosa arma entre sus manos, Amiri dejó claro que nunca nadie debería volver a subestimarla.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ARMA CUERPO A CUERPO

ARMA	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
CONJURO	0			
ARMADURA	2	<input type="checkbox"/> 3		
OBJETO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
ALIADO	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
BENDICIÓN	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	



HABILIDADES

FUERZA d6 +1 +2DESTREZA d6 +1 +2CONSTITUCIÓN d4 +1 +2INTELIGENCIA d12 +1 +2 +3 +4

ARCANA: INTELIGENCIA +2

ARTESANÍA: INTELIGENCIA +1

CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +2

SABIDURÍA d8 +1 +2 +3CARISMA d6 +1 +2TAMAÑO DE MANO 6 7

COMPETENCIAS

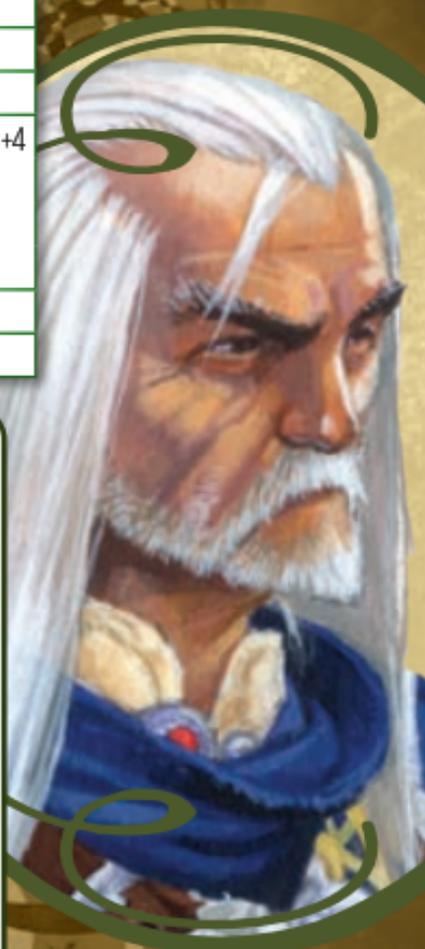
Arcana

PODERES

Al inicio de tu turno, puedes examinar la carta superior de tu mazo. Si es un conjuro, puedes robarla. (A continuación, puedes recargar la carta superior de tu mazo.)

En tu turno, puedes recargar un conjuro para examinar la carta superior de tu localización. Si lo haces, puedes descartar (o recargar) una carta para explorar.

En una prueba local contra una carta Mágica, puedes recargar una carta para añadir 1d4 (1d6).

HUMANO
MAGO



Ateo en un mundo infestado de dioses, el erudito Ezren descubrió la magia más tarde que la mayoría. Autodidacta y culto, puede moldear el poder arcano con la habilidad de un escultor. Su canosa melena oculta un asombro infantil frente al mundo de aventuras que se abre ante él.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: CONJURO

ARMA	1	<input type="checkbox"/>	2			
CONJURO	7	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>
ARMADURA	0	<input type="checkbox"/>	1			
OBJETO	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>
ALIADO	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5	
BENDICIÓN	0					



HABILIDADES

FUERZA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DESTREZA	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
DESACTIVAR: DESTREZA +0					
A DISTANCIA: DESTREZA +1					
CONSTITUCIÓN	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
INTELIGENCIA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
ARTESANÍA: INTELIGENCIA +3					
ARCANA: INTELIGENCIA +1					
SABIDURÍA	d4	<input type="checkbox"/> +1			
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

TAMAÑO DE MANO 6 7

COMPETENCIAS

Alquímica

PODERES

En una prueba de combate local (o una prueba local para derrotar una barrera Obstáculo o Trampa), puedes descartar una carta (o recargar una carta Alquímica o Ataque) para añadir 1d4 y el rasgo Ácido, Fuego o Veneno.

Durante tu recuperación, cuando vayas a desterrar un don Alquímico o un conjuro de Ataque Arcano, puedes descartarlo en lugar de desterrarlo.

- En tu prueba que evoque Ácido, Fuego o Veneno, añade 1d6.



**GOBLIN
ALQUIMISTA**



Si los goblins supieran leer, escribirían libros sobre Fumbus, un extraordinario alquimista de hongos especializado en potentes bombas y huidas milagrosas. A pesar de todos sus esfuerzos, Fumbus conserva todos los dedos con los que nació. Y aún pegados a él.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: OBJETO ALQUÍMICO O CONJURO ATAQUE

ARMA	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4
CONJURO	2	<input type="checkbox"/>	3		
ARMADURA	1	<input type="checkbox"/>	2		
OBJETO	6	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>
ALIADO	1	<input type="checkbox"/>	2		
BENDICIÓN	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5



HABILIDADES

FUERZA d10 +1 +2 +3 +4

DESTREZA d6 +1 +2 +3 +4

A DISTANCIA: DESTREZA +2

CONSTITUCIÓN d10 +1 +2

FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +1

INTELIGENCIA d6 +1

SABIDURÍA d6 +1 +2 +3

PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2

SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +3

CARISMA d4 +1

TAMAÑO DE MANO 5 6

COMPETENCIAS

Armas

PODERES

En cualquier prueba de combate, puedes recargar una carta o reapilar un arma para añadir 1d4 (1d6).

En tu prueba que evoque el rasgo Hacha o Arco, añade 1d6 (1d8).

Contra monstruos del tipo Gigante, añade otro 1d4.

Al final de tu turno, puedes examinar la carta superior del mazo de tu localización. (A continuación, puedes barajar tu localización.)



**ENANO
EXPLORADOR**





Rudo y firme trotamundos, Harsk busca sencillos placeres lejos de los túneles de piedra de sus hermanos. Con un hacha en una mano y un arco en la otra, se enfrenta a enemigos que le superan considerablemente en tamaño. El cielo abierto del mundo le llama a la aventura, y ahí está él para responder a la llamada.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ARMA

ARMA	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
CONJURO	0	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2
ARMADURA	1	<input type="checkbox"/> 2	
OBJETO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ALIADO	3	<input type="checkbox"/> 4	
BENDICIÓN	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6



KYRA

PERSONAJE 0

HABILIDADES

FUERZA d8 +1 +2 +3

CUERPO A CUERPO: FUERZA +2

DESTREZA d4 +1

CONSTITUCIÓN d6 +1 +2

INTELIGENCIA d6 +1 +2

SABIDURÍA d10 +1 +2 +3 +4

DIVINA: SABIDURÍA +3

CARISMA d8 +1 +2 +3

DIPLOMACIA: CARISMA +1



TAMAÑO DE MANO 5 6

COMPETENCIAS

Armaduras Divina Armas

PODERES

En una prueba local contra una desgracia de Ajeno o Muerto viviente, añade 1d4 (1d6) y el rasgo Mágico.

Al final de tu turno, puedes recargar una carta Divina para curar una carta a un personaje local.

- Obtiene las habilidades Fortaleza: Constitución +2 y Percepción: Sabiduría +2.

**HUMANO
CLÉRIGO**





Kyra sigue los deseos de la diosa del amanecer Sarenrae, curando a los enfermos y protegiendo a los débiles. Su espada está siempre lista para repeler a los saqueadores que perturben la veneración de la diosa del sol. Cuando la Flor del alba se alza sobre Golarion, Kyra se baña en su luz.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: BENDICIÓN

ARMA	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
CONJURO	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ARMADURA	1	<input type="checkbox"/> 2	
OBJETO	2	<input type="checkbox"/> 3	
ALIADO	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
BENDICIÓN	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7



HABILIDADES

FUERZA	d4	<input type="checkbox"/> +1
DESTREZA	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
ACROBACIAS: DESTREZA +1		
CONSTITUCIÓN	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +1		
SABIDURÍA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CARISMA	d10	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANA: CARISMA +1		
DIPLOMACIA: CARISMA +3		
DIVINA: CARISMA +1		

TAMAÑO DE MANO 6 7

COMPETENCIAS

Arcana Divina Instrumentos

PODERES

En una prueba local que no sea de combate (o en una prueba de combate de otro personaje local), puedes recargar una carta para añadir 1d4 (1d6).

Al final de tu turno, puedes descartar una carta para recargar (o para barajar en tu mazo) una carta de tus descartes.



**MEDIANO
BARDO**





Dotado de un pico de oro y seguidor de la diosa del amor Shelyn. Lem compone himnos para ocultar su oscuro pasado. Tras haber escapado de la esclavitud en Cheliaz, ahora frecuenta los gremios y tabernas de Varisia en busca de compañeros con los que viajar. Si su estimulante música no consigue salvar el día, su veloz espada lo hará.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ELIGE 1 TIPO DE CARTA

ARMA	1	<input type="checkbox"/>	2
CONJURO	4	<input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 6
ARMADURA	0	<input type="checkbox"/>	1
OBJETO	3	<input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> 5
ALIADO	4	<input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 6
BENDICIÓN	3	<input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> 5



HABILIDADES

FUERZA	d4	<input type="checkbox"/> +1
DESTREZA	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUCIÓN	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
SABIDURÍA	d10	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
DIVINA: SABIDURÍA +1		
PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2		
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +3		
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

TAMAÑO DE MANO 5 6

COMPETENCIAS

Divina

PODERES

Para tu prueba de combate, puedes enterrar (o descartar) una carta o recargar un aliado Animal para utilizar Supervivencia + 1d4 más el nivel de la carta y añadir los rasgos Animal y Cuerpo a cuerpo.

Cuando vayas a recargar un aliado Animal por uno de sus poderes (o por un poder de tu personaje), en su lugar, puedes barajarlo en tu mazo.

- En una prueba local que evoque el rasgo Animal, añade 1d4.



**GNOMO
DRUIDA**





Lini es amiga de todas las bestias salvajes del bosque, porque calma sus ansias y redirige sus instintos primarios. Junto a Droogami, su leopardo de las nieves, colecciona palos de todos los bosques que ha visitado, un mapa de ruta de sus viajes hecha de madera. Si algún día echa raíces, esos palos podrían convertirse en una casa.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ALIADO ANIMAL

ARMA	1	<input type="checkbox"/>	2
CONJURO	5	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/> 7
ARMADURA	1	<input type="checkbox"/>	2
OBJETO	1	<input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> 3
ALIADO	5	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/> 7
BENDICIÓN	2	<input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> 4



MERISIEL

PERSONAJE 0

HABILIDADES

FUERZA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DESTREZA	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
ACROBACIAS: DESTREZA +2					
DESACTIVAR: DESTREZA +2					
SIGILO: DESTREZA +2					
CONSTITUCIÓN	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
INTELIGENCIA	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SABIDURÍA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
CARISMA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	

TAMAÑO DE MANO 5 6

COMPETENCIAS

Armas

PODERES

Cuando te enfrentes a una carta, si eres el único personaje local (o si no es tu turno), puedes evadirla.

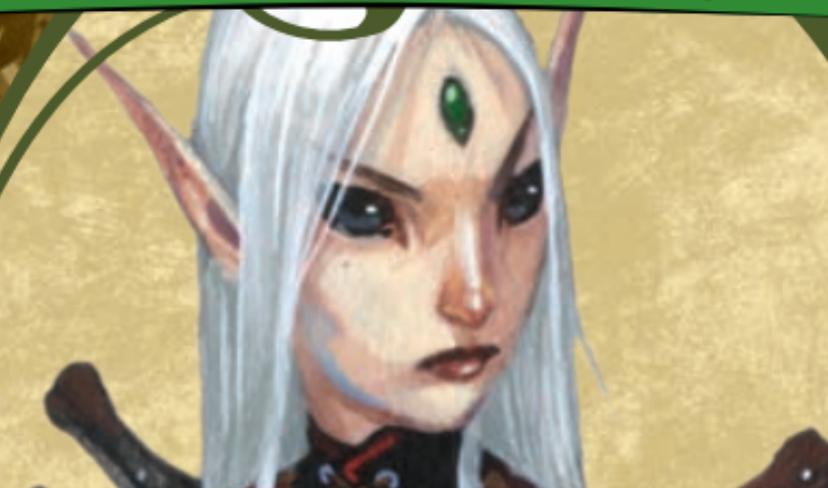
Cuando vayas a recargar o descartar un arma tipo Cuchillo por su poder, en su lugar puedes reaplarla.

En tu prueba de combate (o en una prueba local para adquirir), puedes descartar (o recargar) una carta para añadir 1d6.



**ELFO
PÍCARO**





Merisiel es una intrépida pícara que no permite que nadie limite su experiencia. Tiene suficientes cuchillos para eliminar cuantos pequeños problemas se le presenten, eligiendo cuándo y dónde enfrentarse a los grandes. Tiene un sencillo mantra: si tú tienes algo que ella necesita, ella tiene lo que necesita.

LISTA DEL MAZO
**CARTA FAVORITA:
OBJETO O ARMA CUCHILLO**

ARMA	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6
CONJURO	0	<input type="checkbox"/>	1		
ARMADURA	1	<input type="checkbox"/>	2		
OBJETO	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6
ALIADO	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5
BENDICIÓN	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5



SAJAN

PERSONAJE 0

HABILIDADES

FUERZA d8 +1 +2 +3

CUERPO A CUERPO: FUERZA +1

DESTREZA d8 +1 +2 +3

ACROBACIAS: DESTREZA +2

CONSTITUCIÓN d6 +1 +2

FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2

INTELIGENCIA d6 +1 +2

SABIDURÍA d8 +1 +2 +3

PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +1

CARISMA d6 +1 +2

TAMAÑO DE MANO 5 6

PODERES

Para tu prueba de combate, puedes recargar una carta para utilizar Acrobacias o Cuerpo a cuerpo + 1d6 (1d10 y añadir el rasgo Mágico) más el nivel de la carta y añadir los rasgos Contundente y Cuerpo a cuerpo.

En tu prueba de combate o de Acrobacias, puedes jugar 1 bendición (o 2 bendiciones) gratuitamente.

Cuando juegues una bendición en tu prueba, puedes recargarla en vez de descartarla.

Cuando sufras daño de Combate (o de cualquier tipo), redúcelo en 1.



HUMANO
MONJE





Miembro de una casta de guerreros disciplinados al servicio del dios del conocimiento Irori, Sajan busca por cielo y tierra a su hermana secuestrada Sajni, cuya habilidad con las artes marciales iguala las suyas. En el tatami está tan cómodo con una espada del templo como con sus puños, que se mueven a la velocidad de la luz.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: BENDICIÓN

ARMA	2	<input type="checkbox"/>	3	
CONJURO	0	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/> 2
ARMADURA	0			
OBJETO	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> 5
ALIADO	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> 5
BENDICIÓN	7	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10



HABILIDADES

FUERZA d10 +1 +2 +3

CUERPO A CUERPO: FUERZA +2

DESTREZA d6 +1

CONSTITUCIÓN d8 +1 +2

FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +1

INTELIGENCIA d4 +1 +2

SABIDURÍA d6 +1 +2 +3

CARISMA d8 +1 +2 +3 +4

DIVINA: CARISMA +0

DIPLOMACIA: CARISMA +2

TAMAÑO DE MANO 4 5

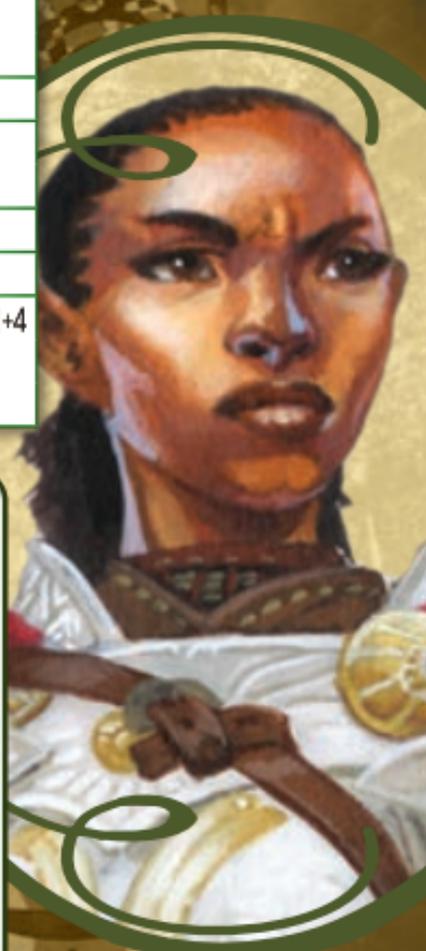
COMPETENCIAS

Armaduras Divina Armas

PODERES

Cuando intentes una prueba antes de actuar, puedes utilizar Divina en el lugar de cualquier otra habilidad enumerada.

En una prueba local, puedes descartar una armadura o la carta superior de tu mazo para añadir 1d4 (1d6) y el rasgo Mágico. (Si vas a descartar una armadura o una bendición por su poder, en su lugar, puedes recargarla.) (También puedes hacerlo si vas a descartar un conjuro por este poder.)



**HUMANO
PALADÍN**





Pocos creerían que este bastión de fuerza y resolución fue una vez una ladronzuela huérfana. La joven Seelah fue acogida por una orden de paladines y ha acabado convirtiéndose en una devota de la diosa del honor Iomedae. Ha abandonado las calles, pero nunca dejará atrás a los oprimidos.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ARMA O ARMADURA

ARMA

3

 4 5

CONJURO

2

 3

ARMADURA

3

 4 5

OBJETO

1

 2

ALIADO

2

 3

BENDICIÓN

4

 5 6 7

HABILIDADES

FUERZA	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
DESTREZA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUCIÓN	d6	<input type="checkbox"/> +1	
INTELIGENCIA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONOCIMIENTO: INTELIGENCIA +1			
SABIDURÍA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
CARISMA	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANA: CARISMA +2			
DIPLOMACIA: CARISMA +2			

TAMAÑO DE MANO 6 7

COMPETENCIAS

Arcana

PODERES

Para tu prueba de combate, puedes descartar una carta (o recargar un conjuro) para utilizar Arcana + 2d4 más el nivel de la carta y añadir los rasgos Ataque, Potencia y Mágico. Esto cuenta como jugar un conjuro Arcano.

En tu prueba para recargar un conjuro Arcano (o un objeto Arcano), tienes éxito automáticamente. (En su lugar, puedes barajarlo de nuevo en tu mazo.)



**HUMANO
HECHICERO**





Seoni es una joven líder nata, que lleva la sabiduría de su tribu de nómadas al resto de Golarion. Cada uno de sus numerosos tatuajes cuenta una historia de su pueblo, muchas de ellas enfatizadas con las llamaradas que puede convocar con su pensamiento. Es joven, pero tiene más conocimientos que la mayoría.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: CONJURO

ARMA	1	<input type="checkbox"/>	2		
CONJURO	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/> 8
ARMADURA	0				
OBJETO	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4
ALIADO	4	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6
BENDICIÓN	3	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	5



VALEROS

PERSONAJE 0

HABILIDADES

FUERZA d10 +1 +2 +3 +4

CUERPO A CUERPO: FUERZA +2

DESTREZA d8 +1 +2 +3

A DISTANCIA: DESTREZA +1

CONSTITUCIÓN d8 +1 +2 +3

FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2

INTELIGENCIA d4 +1 +2

SABIDURÍA d6 +1

CARISMA d6 +1 +2

DIPLOMACIA: CARISMA +2

TAMAÑO DE MANO 4 5

COMPETENCIAS

Armaduras Armas

PODERES

En una prueba de combate local (o en tu prueba de Diplomacia), puedes reapilar o recargar un arma o una armadura para añadir 1d4 (1d6).

Al final de tu turno, puedes recargar un arma o armadura de tu mano o de tus descartes.

Puedes vengar descartando (o recargando) una carta.



**HUMANO
GUERRERO**





La vida de mercenario trae consigo muchos matices de gris, por lo que Valeros abandonó su compañía para ayudar a los necesitados. Su espada y su escudo siempre están listos, aunque puede que con una mano sujete una jarra llena, dedicada al dios borracho Cayden Cailean. No estará llena por mucho tiempo.

LISTA DEL MAZO

CARTA FAVORITA: ARMA ESPADA

ARMA	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
CONJURO	0			
ARMADURA	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
OBJETO	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ALIADO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BENDICIÓN	3	<input type="checkbox"/> 4		

