



Ilustración de Wayne Reynolds.

EZREN

VARÓN HUMANO MAGO

HABILIDADES

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

PODERES

TAMAÑO DE MANO 6 ☐ 7 ☐ 8

Cuando has lanzado un hechizo con el rasgo arcano puedes examinar la carta superior de tu mazo; si es un hechizo, ponlo en tu mano.

Si adquieres una carta con el rasgo mágico durante una exploración, puedes inmediatamente explorar de nuevo.

☐ Suma 1 (☐ 2) a tu tirada para recargar una carta.

LISTA DE CARTAS

ARMA	1	<input type="checkbox"/> 2		
CONJURO	8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/> 11
ARMADURA	—	<input type="checkbox"/> 1		
OBJETO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
ALIADO	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BENDICIÓN	—			

CARTA FAVORITA: CONJURO

Tras descubrir que su padre, cuyo nombre había estado intentando limpiar la mayor parte de su vida, era en realidad culpable, Ezren abandonó su vida anterior y se convirtió en mago. Al no encontrar maestro que aceptara un aprendiz de su edad, se consagró a descubrir los misterios de la magia por su cuenta. Sus estudios pronto revelaron una buena aptitud para las artes arcanas, y ahora busca explorar el mundo al que durante tanto tiempo había hecho caso omiso.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillito Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

- Arco corto (**B, C**)
- Arco largo (**B, C**)
- Arco largo +1 (**1**)
- Arco largo electrizante +1 (**B**)
- Arco largo gélido +1 (**3**)
- Azote de muerte Ballesta lig. +1 (**C**)
- Ballesta ligera (**B, C**)
- Ballesta ligera +1 (**2**)
- Ballesta pesada (**B**)
- Bastón (**B**)
- Cadena armada (**B**)
- Cimitarra (**B, C**)
- Cuchillo estrella (**B**)
- Daga (**B, C**)
- Daga +1 (**1**)
- Daga envenenada +2 (**3**)
- Dardos (**B**)
- Dardos aliados +1 (**C**)
- Espada bastarda (**B**)
- Espada bastarda +1 (**1**)
- Espada corta (**B, C**)
- Espada corta +1 (**1**)
- Espada larga (**B**)
- Espada larga +1 (**B**)
- Espada larga +2 (**3**)
- Gran hacha (**B**)
- Guadaña +1 (**2**)
- Guja (**B, C**)
- Honda (**B**)
- Hoz +1 (**2**)
- Hacha arrojadiza (**B**)
- Hacha arrojadiza retornante +1 (**B**)
- Hacha de batalla (**B**)
- Lanza larga (**B**)
- Lanza larga helada +1 (**C**)
- Mandoble (**C**)
- Martillo de guerra (**B, C**)
- Martillo de guerra +1 (**B**)
- Maza (**B**)
- Maza flamígera +1 (**B**)
- Navaja de guerra +1 (**2**)
- Pico pesado +1 (**2**)
- Rajaperros (**1**)
- Rajaperros+1 (**1**)
- Tridente cruel +1 (**3**)

CONJUROS

- Acelerar (**2**)
- Arma llameante (**1**)
- Armadura Arcana (**B**)
- Augurio (**B, C**)
- Auxilio Divino (**B, C**)
- Consagración (**2**)
- Curación Mayor (**3**)
- Curar (**B, C**)
- Detectar el mal (**B, C**)
- Detectar magia (**B**)
- Debilidad (**1**)
- Dormir (**B**)
- Encontrar trampas (**B, C**)
- Elocuencia (**B**)
- Escudriñar (**3**)
- Flecha Ácida (**B, C**)
- Fuerza (**B, C**)
- Hechizar persona (**B**)
- Imagen espejo (**B**)
- Infligir (**B, C**)
- Invisibilidad (**B**)
- Levitar (**B**)
- Luz sagrada (**B**)
- Nube tóxica (**2**)
- Nube incendiaria (**3**)
- Orientación divina (**B**)
- Proyectil de potencia (**B**)
- Rayo abrasador (**1**)
- Rayo de escarcha (**1**)
- Relámpago (**2**)
- Remendar (**B, C**)
- Santuario (**B, C**)
- Toque Relámpago (**B, C**)
- Tajo de Barrido (**3**)
- Telaraña (**2**)
- Velocidad (**1**)

ARMADURAS

- Armadura completa mágica (**3**)
- Armadura de cuero (**B, C**)
- Armadura de cuero mágica (**B, C**)
- Armadura de cuero tachonado mágica (**3**)
- Armadura de pieles ignífugas (**2**)
- Armadura de placas y mallas (**B, C**)
- Armadura de placas y mallas mágica (**B, C**)
- Camisote de mallas élfico (**B, 1**)
- Coraza élfica (**1**)
- Cota de malla (**B, C**)
- Cuero tachonado atrapafllechas (**2**)
- Cota de malla mágica (**B, C**)
- Escudo armado giratorio (**3**)
- Escudo azote de la muerte (**2**)
- Escudo de madera (**B, C**)
- Escudo de resistencia al fuego (**1**)
- Escudo mágico (**B, C**)

OBJETOS

- Abrojos (**B**)
- Agua bendita (**B**)
- Amuleto de fortaleza (**B**)
- Amuleto de puños poderosos (**C**)
- Amuleto de memoria (**B**)
- Amuleto de vida (**B**)
- Anillo de protección (**2**)
- Bastón de curación menor (**1**)
- Botas élficas (**B**)
- Brazaletes de protección (**B**)
- Campanilla de apertura (**2**)
- Capa élfica (**2**)
- Capa de fuga (**B**)
- Cinturón de fuerza de gigante (**3**)
- Cinturón de destreza increíble (**3**)
- Catalejo (**B, C**)
- Códice (**B**)
- Corona de carisma (**C**)
- Diario de sabio (**C**)
- Herramientas de gran calidad (**B, C**)
- Herramientas de ladrón (**B**)
- Ojos de águila (**C**)
- Palanqueta (**B**)
- Piedra de la suerte (**B**)
- Piedra explosiva (**B**)
- Piqueta (**B, C**)
- Poción de resistencia a la energía (**B**)
- Poción de fortaleza (**B, C**)
- Poción fantasmal (**B**)
- Poción de elocuencia (**B, C**)
- Poción de gracia (**1**)
- Poción de curación (**B, C**)
- Poción de esconderse (**B, C**)
- Poción de robustez (**1**)
- Poción de visión (**B, C**)
- Varita de potencia (**1**)
- Varita de rayo abrasador (**3**)
- Varita de escudo (**1**)
- Vela sagrada (**B**)
- Tiara de carisma seductor (**3**)
- Tomo de conocimiento (**B**)

ALIADOS

- Acólito (**B, C**)
- Aguacil Cicuta (**B**)
- Alcaldesa Kendra Deverin (**B**)
- Aldern Manovulpe (**1**)
- Ameiko Kaijitsu (**1**)
- Arquero (**B**)
- Brodert Quink (**2**)
- Cuervo (**B, C**)
- Cyrdak Drokus (**1**)
- Explorador flecha negra (**3**)
- Gato (**3**)
- Garlón el Pixi (**3**)
- Guardia (**B**)
- Guía (**B**)
- Ilsoari Gandethus (**1**)
- Jakandros Sovark (**3**)
- Maestro Grump (**2**)
- Mercader (**2**)
- Mercenario curtido (**1**)
- Mono (**3**)
- Padre Zantus (**B**)
- Perro (**C**)
- Portaestandarte (**B**)
- Ratero (**B, C**)
- Sabio (**B**)
- Sapo (**1**)
- Serpiente (**C**)
- Shalelu Andosana (**B**)
- Soldado (**B**)
- Tejón gigante (**3**)
- Tigre dientes de sable (**C**)
- Trovador (**B, C**)
- Vale Temros (**3**)
- Vigilante nocturno (**B**)

TESORO

- Empalador de espinos (**2**)
- Máscara de Medusa (**2**)
- Medallón Siédrico (**1, 2, 3**)
- Tiara de gran inteligencia (**3**)
- Túnica de piel de serpiente (**2**)
- Varita de enervación (**3**)

BENDICIONES

Ezren no puede quedarse con bendiciones en su mazo entre escenarios.



Ilustración de Wayne Reynolds.

HARSK

VARÓN ENANO EXPLORADOR

HABILIDADES

FUERZA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
DESTREZA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
A DISTANCIA: DESTREZA +3					
CONSTITUCIÓN	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2					
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1			
SABIDURÍA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2					
SUPERVIVENCIA: SABIDURÍA +2					
CARISMA	d4	<input type="checkbox"/> +1			

PODERES

TAMAÑO DE MANO	5	<input type="checkbox"/> 6
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input checked="" type="checkbox"/> Armas

Al final de tu turno, puedes examinar la carta superior (☐ o la inferior) de tu mazo de localización

Puedes recargar una carta para añadir 1d4 (☐ +1) (☐ +2) a una tirada de combate en otra localización.

LISTA DE CARTAS		CARTA FAVORITA: ARMA	
ARMA	5	<input type="checkbox"/> 6	
CONJURO	—	<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	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
BENDICIÓN	5	<input type="checkbox"/> 6	

Harsk siempre fue un tipo inusual de enano, ya que prefería el cielo abierto a los atestados salones bajo tierra, la flexibilidad de una ballesta a la firmeza de un hacha, y el té a la cerveza, ya que mantenía sus sentidos alerta. Al ser un enano brusco e impulsivo, abandonó su hogar para cumplir un voto de justicia y vengar la muerte de su hermano a manos de una incursión de gigantes. Desde entonces ha aprendido mucho del mundo, sus tierras, sus bestias, y la gran variedad de gentes y lugares que merece la pena proteger.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La pérdida del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

- | | |
|---|---|
| — Arco corto (B, C) | — Espada larga +1 (B) |
| — Arco largo (B, C) | — Espada larga +2 (3) |
| — Arco largo +1 (1) | — Gran hacha (B) |
| — Arco largo electrizante +1 (B) | — Guadaña +1 (2) |
| — Arco largo gélido +1 (3) | — Guja (B, C) |
| — Azote de muerte Ballesta lig. +1 (C) | — Honda (B) |
| — Ballesta ligera (B, C) | — Hoz +1 (2) |
| — Ballesta ligera +1 (2) | — Hacha arrojadiza (B) |
| — Ballesta pesada (B) | — Hacha arrojadiza retornante +1 (B) |
| — Bastón (B) | — Hacha de batalla (B) |
| — Cadena armada (B) | — Lanza larga (B) |
| — Cimitarra (B, C) | — Lanza larga helada +1 (C) |
| — Cuchillo estrella (B) | — Mandoble (C) |
| — Daga (B, C) | — Martillo de guerra (B, C) |
| — Daga +1 (1) | — Martillo de guerra +1 (B) |
| — Daga envenenada +2 (3) | — Maza (B) |
| — Dardos (B) | — Maza flamígera +1 (B) |
| — Dardos aliados +1 (C) | — Navaja de guerra +1 (2) |
| — Espada bastarda (B) | — Pico pesado +1 (2) |
| — Espada bastarda +1 (1) | — Rajaperros (1) |
| — Espada corta (B, C) | — Rajaperros+1 (1) |
| — Espada corta +1 (1) | — Tridente cruel +1 (3) |
| — Espada larga (B) | |

CONJUROS

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| — Acelerar (2) | — Infligir (B, C) |
| — Arma llameante (1) | — Invisibilidad (B) |
| — Armadura Arcana (B) | — Levitar (B) |
| — Augurio (B, C) | — Luz sagrada (B) |
| — Auxilio Divino (B, C) | — Nube tóxica (2) |
| — Consagración (2) | — Nube incendiaria (3) |
| — Curación Mayor (3) | — Orientación divina (B) |
| — Curar (B, C) | — Proyectil de potencia (B) |
| — Detectar el mal (B, C) | — Rayo abrasador (1) |
| — Detectar magia (B) | — Rayo de escarcha (1) |
| — Debilidad (1) | — Relámpago (2) |
| — Dormir (B) | — Remendar (B, C) |
| — Encontrar trampas (B, C) | — Santuario (B, C) |
| — Elocuencia (B) | — Toque Relámpago (B, C) |
| — Escudriñar (3) | — Tajo de Barrido (3) |
| — Flecha Ácida (B, C) | — Telaraña (2) |
| — Fuerza (B, C) | — Velocidad (1) |
| — Hechizar persona (B) | |
| — Imagen espejo (B) | |

ARMADURAS

- | | |
|--|---|
| — Armadura completa mágica (3) | — Coraza élfica (1) |
| — Armadura de cuero (B, C) | — Cota de malla (B, C) |
| — Armadura de cuero mágica (B, C) | — Cuero tachonado atrappflechas (2) |
| — Armadura de cuero tachonado mágica (3) | — Cota de malla mágica (B, C) |
| — Armadura de pieles ignífugas (2) | — Escudo armado giratorio (3) |
| — Armadura de placas y mallas (B, C) | — Escudo azote de la muerte (2) |
| — Armadura de placas y mallas mágica (B, C) | — Escudo de madera (B, C) |
| — Camisote de mallas élfico (B, 1) | — Escudo de resistencia al fuego (1) |
| | — Escudo mágico (B, C) |



OBJETOS

- | | |
|--|---|
| — Abrojos (B) | — Ojos de águila (C) |
| — Agua bendita (B) | — Palanqueta (B) |
| — Amuleto de fortaleza (B) | — Piedra de la suerte (B) |
| — Amuleto de puños poderosos (C) | — Piedra explosiva (B) |
| — Amuleto de memoria (B) | — Piqueta (B, C) |
| — Amuleto de vida (B) | — Poción de resistencia a la energía (B) |
| — Anillo de protección (2) | — Poción de fortaleza (B, C) |
| — Bastón de curación menor (1) | — Poción fantasmal (B) |
| — Botas élficas (B) | — Poción de elocuencia (B, C) |
| — Brazaletes de protección (B) | — Poción de gracia (1) |
| — Campanilla de apertura (2) | — Poción de curación (B, C) |
| — Capa élfica (2) | — Poción de esconderse (B, C) |
| — Capa de fuga (B) | — Poción de robustez (1) |
| — Cinturón de fuerza de gigante (3) | — Poción de visión (B, C) |
| — Cinturón de destreza increíble (3) | — Varita de potencia (1) |
| — Catalejo (B, C) | — Varita de rayo abrasador (3) |
| — Códice (B) | — Varita de escudo (1) |
| — Corona de carisma (C) | — Vela sagrada (B) |
| — Diario de sabio (C) | — Tiara de carisma seductor (3) |
| — Herramientas de gran calidad (B, C) | — Tomo de conocimiento (B) |
| — Herramientas de ladrón (B) | |

ALIADOS

- | | |
|---|---------------------------------------|
| — Acólito (B, C) | — Mercenario curtido (1) |
| — Aguacil Cicuta (B) | — Mono (3) |
| — Alcaldesa Kendra Deverin (B) | — Padre Zantus (B) |
| — Aldern Manovulpe (1) | — Perro (C) |
| — Ameiko Kaijitsu (1) | — Portaestandarte (B) |
| — Arquero (B) | — Ratero (B, C) |
| — Brodert Quink (2) | — Sabio (B) |
| — Cuervo (B, C) | — Sapo (1) |
| — Cyrdak Drokus (1) | — Serpiente (C) |
| — Explorador flecha negra (3) | — Shalelu Andosana (B) |
| — Gato (3) | — Soldado (B) |
| — Garlón el Pixi (3) | — Tejón gigante (3) |
| — Guardia (B) | — Tigre dientes de sable (C) |
| — Guía (B) | — Trovador (B, C) |
| — Ilsoari Gandethus (1) | — Vale Temros (3) |
| — Jakandros Sovark (3) | — Vigilante nocturno (B) |
| — Maester Grump (2) | |
| — Mercader (2) | |

TESORO

- | | |
|---|--|
| — Empalador de espinos (2) | — Túnica de piel de serpiente (2) |
| — Máscara de Medusa (2) | — Varita de enervación (3) |
| — Medallón Siédrico (1, 2, 3) | |
| — Tiara de gran inteligencia (3) | |

BENDICIONES

- | | |
|--|---|
| — Bendición de Abadar (2) | — Bendición de Lamashtu (1) |
| — Bendición de Calistria (B, C) | — Bendición de los dioses (B, C) |
| — Bendición de Desna (B, C) | — Bendición de Norgorber (3) |
| — Bendición de Erastil (B, C) | — Bendición de Sarenrae (B, C) |
| — Bendición de Farasma (B, C) | — Bendición de Shelyn (B, C) |
| — Bendición de Gorum (B, C) | — Bendición de Torag (B, C) |
| — Bendición de Iomedae (B, C) | |
| — Bendición de Irori (B, C) | |

© 2014 Paizo Inc. Se permite fotocopiar solamente para uso personal.

Paizo, Paizo Inc, el golem del logo de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc. El juego de cartas de aventuras Pathfinder, y el Auge de los Señores de las Runas son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc. Visita www.devir.es para saber más sobre el juego de cartas de aventuras Pathfinder. 05.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

KYRA

MUJER HUMANA CLÉRIGA DE SARENRAE

HABILIDADES

FUERZA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
CUERPO A CUERPO: FUERZA +2					
DESTREZA	d4	<input type="checkbox"/> +1			
CONSTITUCIÓN	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +3					
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SABIDURÍA	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
H. DIVINA: SABIDURÍA +2					
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

PODERES

TAMAÑO DE MANO	5	<input type="checkbox"/> 6
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras pesadas
	<input type="checkbox"/> Armas	

En vez de tu primera exploración cada turno, puedes revelar una carta con el rasgo divino para curar a un personaje en tu localización. Baraja 1d4+1 (☐+2) cartas al azar de su pila de descarte en su mazo, luego descarta la carta revelada.

Añade 1d8 (☐+1) con el rasgo mágico a tus pruebas para derrotar una perdición con el rasgo muerto viviente.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: BENDICIÓN

Kyra y su familia crecieron junto a un pequeño templo de Sarenrae, la diosa de la curación, la honestidad, la redención, y el sol. Cuando los bandidos atacaron el pueblo de Kyra, las sacerdotisas de Sarenrae defendieron a los inocentes, rechazando a los invasores a costa de sus vidas y de su santuario. En medio de las ruinas del calcinado templo, la joven Kyra consagró su vida y el brazo de su espada a la diosa, prometiendo piedad a los que la merecieran, y una muerte rápida a los que moran en la oscuridad.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

— Arco corto (B, C)	— Espada larga +1 (B)
— Arco largo (B, C)	— Espada larga +2 (3)
— Arco largo +1 (1)	— Gran hacha (B)
— Arco largo electrizante +1 (B)	— Guadaña +1 (2)
— Arco largo gélido +1 (3)	— Guja (B, C)
— Azote de muerte Ballesta lig. +1 (C)	— Honda (B)
— Ballesta ligera (B, C)	— Hoz +1 (2)
— Ballesta ligera +1 (2)	— Hacha arrojadiza (B)
— Ballesta pesada (B)	— Hacha arrojadiza retornante +1 (B)
— Bastón (B)	— Hacha de batalla (B)
— Cadena armada (B)	— Lanza larga (B)
— Cimitarra (B, C)	— Lanza larga helada +1 (C)
— Cuchillo estrella (B)	— Mandoble (C)
— Daga (B, C)	— Martillo de guerra (B, C)
— Daga +1 (1)	— Martillo de guerra +1 (B)
— Daga envenenada +2 (3)	— Maza (B)
— Dardos (B)	— Maza flamígera +1 (B)
— Dardos aliados +1 (C)	— Navaja de guerra +1 (2)
— Espada bastarda (B)	— Pico pesado +1 (2)
— Espada bastarda +1 (1)	— Rajaperros (1)
— Espada corta (B, C)	— Rajaperros+1 (1)
— Espada corta +1 (1)	— Tridente cruel +1 (3)
— Espada larga (B)	—

CONJUROS

— Acelerar (2)	— Infligir (B, C)
— Arma llameante (1)	— Invisibilidad (B)
— Armadura Arcana (B)	— Levitar (B)
— Augurio (B, C)	— Luz sagrada (B)
— Auxilio Divino (B, C)	— Nube tóxica (2)
— Consagración (2)	— Nube incendiaria (3)
— Curación Mayor (3)	— Orientación divina (B)
— Curar (B, C)	— Proyectil de potencia (B)
— Detectar el mal (B, C)	— Rayo abrasador (1)
— Detectar magia (B)	— Rayo de escarcha (1)
— Debilidad (1)	— Relámpago (2)
— Dormir (B)	— Remendar (B, C)
— Encontrar trampas (B, C)	— Santuario (B, C)
— Elocuencia (B)	— Toque Relámpago (B, C)
— Escudriñar (3)	— Tajo de Barrido (3)
— Flecha Ácida (B, C)	— Telaraña (2)
— Fuerza (B, C)	— Velocidad (1)
— Hechizar persona (B)	—
— Imagen espejo (B)	—

ARMADURAS

— Armadura completa mágica (3)	— Coraza élfica (1)
— Armadura de cuero (B, C)	— Cota de malla (B, C)
— Armadura de cuero mágica (B, C)	— Cuero tachonado atrappflechas (2)
— Armadura de cuero tachonado mágica (3)	— Cota de malla mágica (B, C)
— Armadura de pieles ignífugas (2)	— Escudo armado giratorio (3)
— Armadura de placas y mallas (B, C)	— Escudo azote de la muerte (2)
— Armadura de placas y mallas mágica (B, C)	— Escudo de madera (B, C)
— Camisote de mallas élfico (B, 1)	— Escudo de resistencia al fuego (1)
	— Escudo mágico (B, C)

OBJETOS

— Abrojos (B)	— Ojos de águila (C)
— Agua bendita (B)	— Palanqueta (B)
— Amuleto de fortaleza (B)	— Piedra de la suerte (B)
— Amuleto de puños poderosos (C)	— Piedra explosiva (B)
— Amuleto de memoria (B)	— Piqueta (B, C)
— Amuleto de vida (B)	— Poción de resistencia a la energía (B)
— Anillo de protección (2)	— Poción de fortaleza (B, C)
— Bastón de curación menor (1)	— Poción fantasmal (B)
— Botas élficas (B)	— Poción de elocuencia (B, C)
— Brazaletes de protección (B)	— Poción de gracilidad (1)
— Campanilla de apertura (2)	— Poción de curación (B, C)
— Capa élfica (2)	— Poción de esconderse (B, C)
— Capa de fuga (B)	— Poción de robustez (1)
— Cinturón de fuerza de gigante (3)	— Poción de visión (B, C)
— Cinturón de destreza increíble (3)	— Varita de potencia (1)
— Catalejo (B, C)	— Varita de rayo abrasador (3)
— Códice (B)	— Varita de escudo (1)
— Corona de carisma (C)	— Vela sagrada (B)
— Diario de sabio (C)	— Tiara de carisma seductor (3)
— Herramientas de gran calidad (B, C)	— Tomo de conocimiento (B)
— Herramientas de ladrón (B)	—

ALIADOS

— Acólito (B, C)	— Mercenario curtido (1)
— Aguacil Cicuta (B)	— Mono (3)
— Alcaldesa Kendra Deverin (B)	— Padre Zantus (B)
— Aldern Manovulpe (1)	— Perro (C)
— Ameiko Kaijitsu (1)	— Portaestandarte (B)
— Arquero (B)	— Ratero (B, C)
— Brodert Quink (2)	— Sabio (B)
— Cuervo (B, C)	— Sapo (1)
— Cyrdak Drokus (1)	— Serpiente (C)
— Explorador flecha negra (3)	— Shalelu Andosana (B)
— Gato (3)	— Soldado (B)
— Garlón el Pixi (3)	— Tejón gigante (3)
— Guardia (B)	— Tigre dientes de sable (C)
— Guía (B)	— Trovador (B, C)
— Ilsoari Gandethus (1)	— Vale Temros (3)
— Jakandros Sovark (3)	— Vigilante nocturno (B)
— Maester Grump (2)	—
— Mercader (2)	—

TESORO

— Empalador de espinos (2)	— Túnica de piel de serpiente (2)
— Máscara de Medusa (2)	— Varita de enervación (3)
— Medallón Siédrico (1, 2, 3)	—
— Tiara de gran inteligencia (3)	—

BENDICIONES

— Bendición de Abadar (2)	— Bendición de Lamashtu (1)
— Bendición de Calistria (B, C)	— Bendición de los dioses (B, C)
— Bendición de Desna (B, C)	— Bendición de Norgorber (3)
— Bendición de Erastil (B, C)	— Bendición de Sarenrae (B, C)
— Bendición de Farasma (B, C)	— Bendición de Shelyn (B, C)
— Bendición de Gorum (B, C)	— Bendición de Torag (B, C)
— Bendición de Iomedae (B, C)	—
— Bendición de Irori (B, C)	—

© 2014 Paizo Inc. Se permite fotocopiar solamente para uso personal.

Paizo, Paizo Inc, el golem del logo de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc. El juego de cartas de aventuras Pathfinder, y el Auge de los Señores de las Runas son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc. Visita www.devir.es para saber más sobre el juego de cartas de aventuras Pathfinder. 05.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

LEM

VARÓN MEDIANO BARDO

HABILIDADES

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

PODERES

TAMAÑO DE MANO	6
COMPETENTE CON	<input type="checkbox"/> Armaduras ligeras <input type="checkbox"/> Armas
Una vez por prueba, puedes recargar una carta para añadir 1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) a una prueba intentada por otro personaje que se encuentre en tu localización.	
Al principio de tu turno puedes intercambiar una carta de tu mano con una del mismo tipo que esté en tu pila de descartes.	

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: TÚ ELIGES

Nacido como esclavo de unos nobles humanos en una tierra corrompida por los demonios, Lem fue bendecido con un rápido intelecto lo que le ganó un fácil trabajo como artista. Logró escapar de sus cadenas, pero con ello hubo de dejar a sus amigos y su familia. Ahora lucha para que nadie tenga que soportar los padecimientos que guarda en su memoria. Sus mejores armas son su fácil risa, su repertorio de música inspiradora y sus cuentos, y cuando le hace falta, su rápida espada.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La pérdida del bergante
- ☐ El veneno de Cochinilla
- ☐ La mazmorra de Colmillito Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

— Arco corto (B, C)	— Espada larga +1 (B)
— Arco largo (B, C)	— Espada larga +2 (3)
— Arco largo +1 (1)	— Gran hacha (B)
— Arco largo electrizante +1 (B)	— Guadaña +1 (2)
— Arco largo gélido +1 (3)	— Guja (B, C)
— Azote de muerte Ballesta lig. +1 (C)	— Honda (B)
— Ballesta ligera (B, C)	— Hoz +1 (2)
— Ballesta ligera +1 (2)	— Hacha arrojadiza (B)
— Ballesta pesada (B)	— Hacha arrojadiza retornante +1 (B)
— Bastón (B)	— Hacha de batalla (B)
— Cadena armada (B)	— Lanza larga (B)
— Cimitarra (B, C)	— Lanza larga helada +1 (C)
— Cuchillo estrella (B)	— Mandoble (C)
— Daga (B, C)	— Martillo de guerra (B, C)
— Daga +1 (1)	— Martillo de guerra +1 (B)
— Daga envenenada +2 (3)	— Maza (B)
— Dardos (B)	— Maza flamígera +1 (B)
— Dardos aliados +1 (C)	— Navaja de guerra +1 (2)
— Espada bastarda (B)	— Pico pesado +1 (2)
— Espada bastarda +1 (1)	— Rajaperros (1)
— Espada corta (B, C)	— Rajaperros+1 (1)
— Espada corta +1 (1)	— Tridente cruel +1 (3)
— Espada larga (B)	

CONJUROS

— Acelerar (2)	— Infligir (B, C)
— Arma llameante (1)	— Invisibilidad (B)
— Armadura Arcana (B)	— Levitar (B)
— Augurio (B, C)	— Luz sagrada (B)
— Auxilio Divino (B, C)	— Nube tóxica (2)
— Consagración (2)	— Nube incendiaria (3)
— Curación Mayor (3)	— Orientación divina (B)
— Curar (B, C)	— Proyectil de potencia (B)
— Detectar el mal (B, C)	— Rayo abrasador (1)
— Detectar magia (B)	— Rayo de escarcha (1)
— Debilidad (1)	— Relámpago (2)
— Dormir (B)	— Remendar (B, C)
— Encontrar trampas (B, C)	— Santuario (B, C)
— Elocuencia (B)	— Toque Relámpago (B, C)
— Escudriñar (3)	— Tajo de Barrido (3)
— Flecha Ácida (B, C)	— Telaraña (2)
— Fuerza (B, C)	— Velocidad (1)
— Hechizar persona (B)	
— Imagen espejo (B)	

ARMADURAS

— Armadura completa mágica (3)	— Coraza élfica (1)
— Armadura de cuero (B, C)	— Cota de malla (B, C)
— Armadura de cuero mágica (B, C)	— Cuero tachonado atrappflechas (2)
— Armadura de cuero tachonado mágica (3)	— Cota de malla mágica (B, C)
— Armadura de pieles ignífugas (2)	— Escudo armado giratorio (3)
— Armadura de placas y mallas (B, C)	— Escudo azote de la muerte (2)
— Armadura de placas y mallas mágica (B, C)	— Escudo de madera (B, C)
— Camisote de mallas élfico (B, 1)	— Escudo de resistencia al fuego (1)
	— Escudo mágico (B, C)

OBJETOS

— Abrojos (B)	— Ojos de águila (C)
— Agua bendita (B)	— Palanqueta (B)
— Amuleto de fortaleza (B)	— Piedra de la suerte (B)
— Amuleto de puños poderosos (C)	— Piedra explosiva (B)
— Amuleto de memoria (B)	— Piqueta (B, C)
— Amuleto de vida (B)	— Poción de resistencia a la energía (B)
— Anillo de protección (2)	— Poción de fortaleza (B, C)
— Bastón de curación menor (1)	— Poción fantasmal (B)
— Botas élficas (B)	— Poción de elocuencia (B, C)
— Brazaletes de protección (B)	— Poción de gracia (1)
— Campanilla de apertura (2)	— Poción de curación (B, C)
— Capa élfica (2)	— Poción de esconderse (B, C)
— Capa de fuga (B)	— Poción de robustez (1)
— Cinturón de fuerza de gigante (3)	— Poción de visión (B, C)
— Cinturón de destreza increíble (3)	— Varita de potencia (1)
— Catalejo (B, C)	— Varita de rayo abrasador (3)
— Códice (B)	— Varita de escudo (1)
— Corona de carisma (C)	— Vela sagrada (B)
— Diario de sabio (C)	— Tiara de carisma seductor (3)
— Herramientas de gran calidad (B, C)	— Tomo de conocimiento (B)
— Herramientas de ladrón (B)	

ALIADOS

— Acólito (B, C)	— Mercenario curtido (1)
— Aguacil Cicuta (B)	— Mono (3)
— Alcaldesa Kendra Deverin (B)	— Padre Zantus (B)
— Aldern Manovulpe (1)	— Perro (C)
— Ameiko Kaijitsu (1)	— Portaestandarte (B)
— Arquero (B)	— Ratero (B, C)
— Brodert Quink (2)	— Sabio (B)
— Cuervo (B, C)	— Sapo (1)
— Cyrdak Drokus (1)	— Serpiente (C)
— Explorador flecha negra (3)	— Shalelu Andosana (B)
— Gato (3)	— Soldado (B)
— Garlón el Pixi (3)	— Tejón gigante (3)
— Guardia (B)	— Tigre dientes de sable (C)
— Guía (B)	— Trovador (B, C)
— Ilsoari Gandethus (1)	— Vale Temros (3)
— Jakandros Sovark (3)	— Vigilante nocturno (B)
— Maester Grump (2)	
— Mercader (2)	

TESORO

— Empalador de espinos (2)	— Túnica de piel de serpiente (2)
— Máscara de Medusa (2)	— Varita de enervación (3)
— Medallón Siédrico (1, 2, 3)	
— Tiara de gran inteligencia (3)	

BENDICIONES

— Bendición de Abadar (2)	— Bendición de Lamashtu (1)
— Bendición de Calistria (B, C)	— Bendición de los dioses (B, C)
— Bendición de Desna (B, C)	— Bendición de Norgorber (3)
— Bendición de Erastil (B, C)	— Bendición de Sarenrae (B, C)
— Bendición de Farasma (B, C)	— Bendición de Shelyn (B, C)
— Bendición de Gorum (B, C)	— Bendición de Torag (B, C)
— Bendición de Iomedae (B, C)	
— Bendición de Irori (B, C)	



Ilustración de Wayne Reynolds.



MERISIEL

MUJER ELFA PÍCARA

HABILIDADES

FUERZA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
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	<input type="checkbox"/> +3
SABIDURÍA	d6	<input type="checkbox"/> +1		
PERCEPCIÓN: SABIDURÍA +2				
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

PODERES

TAMAÑO DE MANO	5	<input type="checkbox"/> 6
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input type="checkbox"/> Armas
Puedes evadir tus encuentros.		
Si eres el único personaje en tu localización, puedes recargar una carta para añadir 1d6 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) a tu prueba de combate, o descartártela para añadir otro 1d6 adicional.		

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: OBJETO

Huérfana desde niña, y criada por humanos en los bajos fondos, la elfa Merisiel vio a muchos amigos crecer y envejecer durante las décadas que tardó en llegar a la edad adulta. Liberada de sus responsabilidades, ahora viaja hacia donde su curiosidad le lleva, vagando por el mundo con los que ella considera amigos en cada momento. Merisiel cree en vivir la vida al máximo, que nunca se sabe cuándo llegará un final inesperado, y que hay pocos problemas que una daga no pueda solucionar.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La pérdida del bergante
- ☐ El veneno de Cochinita
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

— Arco corto (B, C)	— Espada larga +1 (B)
— Arco largo (B, C)	— Espada larga +2 (3)
— Arco largo +1 (1)	— Gran hacha (B)
— Arco largo electrizante +1 (B)	— Guadaña +1 (2)
— Arco largo gélido +1 (3)	— Guja (B, C)
— Azote de muerte Ballesta lig. +1 (C)	— Honda (B)
— Ballesta ligera (B, C)	— Hoz +1 (2)
— Ballesta ligera +1 (2)	— Hacha arrojadiza (B)
— Ballesta pesada (B)	— Hacha arrojadiza retornante +1 (B)
— Bastón (B)	— Hacha de batalla (B)
— Cadena armada (B)	— Lanza larga (B)
— Cimitarra (B, C)	— Lanza larga helada +1 (C)
— Cuchillo estrella (B)	— Mandoble (C)
— Daga (B, C)	— Martillo de guerra (B, C)
— Daga +1 (1)	— Martillo de guerra +1 (B)
— Daga envenenada +2 (3)	— Maza (B)
— Dardos (B)	— Maza flamígera +1 (B)
— Dardos aliados +1 (C)	— Navaja de guerra +1 (2)
— Espada bastarda (B)	— Pico pesado +1 (2)
— Espada bastarda +1 (1)	— Rajaperros (1)
— Espada corta (B, C)	— Rajaperros+1 (1)
— Espada corta +1 (1)	— Tridente cruel +1 (3)
— Espada larga (B)	—

CONJUROS

— Acelerar (2)	— Infligir (B, C)
— Arma llameante (1)	— Invisibilidad (B)
— Armadura Arcana (B)	— Levitar (B)
— Augurio (B, C)	— Luz sagrada (B)
— Auxilio Divino (B, C)	— Nube tóxica (2)
— Consagración (2)	— Nube incendiaria (3)
— Curación Mayor (3)	— Orientación divina (B)
— Curar (B, C)	— Proyectil de potencia (B)
— Detectar el mal (B, C)	— Rayo abrasador (1)
— Detectar magia (B)	— Rayo de escarcha (1)
— Debilidad (1)	— Relámpago (2)
— Dormir (B)	— Remendar (B, C)
— Encontrar trampas (B, C)	— Santuario (B, C)
— Elocuencia (B)	— Toque Relámpago (B, C)
— Escudriñar (3)	— Tajo de Barrido (3)
— Flecha Ácida (B, C)	— Telaraña (2)
— Fuerza (B, C)	— Velocidad (1)
— Hechizar persona (B)	—
— Imagen espejo (B)	—

ARMADURAS

— Armadura completa mágica (3)	— Coraza élfica (1)
— Armadura de cuero (B, C)	— Cota de malla (B, C)
— Armadura de cuero mágica (B, C)	— Cuero tachonado atrappflechas (2)
— Armadura de cuero tachonado mágica (3)	— Cota de malla mágica (B, C)
— Armadura de pieles ignífugas (2)	— Escudo armado giratorio (3)
— Armadura de placas y mallas (B, C)	— Escudo azote de la muerte (2)
— Armadura de placas y mallas mágica (B, C)	— Escudo de madera (B, C)
— Camisote de mallas élfico (B, 1)	— Escudo de resistencia al fuego (1)
—	— Escudo mágico (B, C)

OBJETOS

— Abrojos (B)	— Ojos de águila (C)
— Agua bendita (B)	— Palanqueta (B)
— Amuleto de fortaleza (B)	— Piedra de la suerte (B)
— Amuleto de puños poderosos (C)	— Piedra explosiva (B)
— Amuleto de memoria (B)	— Piqueta (B, C)
— Amuleto de vida (B)	— Poción de resistencia a la energía (B)
— Anillo de protección (2)	— Poción de fortaleza (B, C)
— Bastón de curación menor (1)	— Poción fantasmal (B)
— Botas élficas (B)	— Poción de elocuencia (B, C)
— Brazaletes de protección (B)	— Poción de gracilidad (1)
— Campanilla de apertura (2)	— Poción de curación (B, C)
— Capa élfica (2)	— Poción de esconderse (B, C)
— Capa de fuga (B)	— Poción de robustez (1)
— Cinturón de fuerza de gigante (3)	— Poción de visión (B, C)
— Cinturón de destreza increíble (3)	— Varita de potencia (1)
— Catalejo (B, C)	— Varita de rayo abrasador (3)
— Códice (B)	— Varita de escudo (1)
— Corona de carisma (C)	— Vela sagrada (B)
— Diario de sabio (C)	— Tiara de carisma seductor (3)
— Herramientas de gran calidad (B, C)	— Tomo de conocimiento (B)
— Herramientas de ladrón (B)	—

ALIADOS

— Acólito (B, C)	— Mercenario curtido (1)
— Aguacil Cicuta (B)	— Mono (3)
— Alcaldesa Kendra Deverin (B)	— Padre Zantus (B)
— Aldern Manovulpe (1)	— Perro (C)
— Ameiko Kaijitsu (1)	— Portaestandarte (B)
— Arquero (B)	— Ratero (B, C)
— Brodert Quink (2)	— Sabio (B)
— Cuervo (B, C)	— Sapo (1)
— Cyrdak Drokus (1)	— Serpiente (C)
— Explorador flecha negra (3)	— Shalelu Andosana (B)
— Gato (3)	— Soldado (B)
— Garlón el Pixi (3)	— Tejón gigante (3)
— Guardia (B)	— Tigre dientes de sable (C)
— Guía (B)	— Trovador (B, C)
— Ilsoari Gandethus (1)	— Vale Temros (3)
— Jakandros Sovark (3)	— Vigilante nocturno (B)
— Maester Grump (2)	—
— Mercader (2)	—

TESORO

— Empalador de espinos (2)	— Túnica de piel de serpiente (2)
— Máscara de Medusa (2)	— Varita de enervación (3)
— Medallón Siédrico (1, 2, 3)	—
— Tiara de gran inteligencia (3)	—

BENDICIONES

— Bendición de Abadar (2)	— Bendición de Lamashtu (1)
— Bendición de Calistria (B, C)	— Bendición de los dioses (B, C)
— Bendición de Desna (B, C)	— Bendición de Norgorber (3)
— Bendición de Erastil (B, C)	— Bendición de Sarenrae (B, C)
— Bendición de Farasma (B, C)	— Bendición de Shelyn (B, C)
— Bendición de Gorum (B, C)	— Bendición de Torag (B, C)
— Bendición de Iomedae (B, C)	—
— Bendición de Irori (B, C)	—

© 2014 Paizo Inc. Se permite fotocopiar solamente para uso personal.

Paizo, Paizo Inc, el golem del logo de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc. El juego de cartas de aventuras Pathfinder, y el Auge de los Señores de las Runas son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc. Visita www.devir.es para saber más sobre el juego de cartas de aventuras Pathfinder. 05.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

SEONI MUJER ARCANA HECHICERA

HABILIDADES

FUERZA	d4	<input type="checkbox"/> +1
DESTREZA	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CONSTITUCIÓN	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
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
DIPLOMACIA: CARISMA +2		
H. ARCANA: CARISMA +2		

PODERES

TAMAÑO DE MANO 6 ☐ 7

Para tu prueba de combate, puedes descartarte de una carta para emplear tu dado de habilidad arcana +1d6 (☐ +1) (☐ +2) con los rasgos ataque, fuego y mágico. Esto cuenta como lanzar un conjuro.

Automáticamente superas la prueba para recargar un conjuro (☐ u objeto) con el rasgo arcana.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: CONJURO

Nacida dentro de un clan nómada, Seoni lleva docenas de tatuajes rúnicos que narran las historias de su antiguo pueblo, y le ayudan a canalizar sus poderes arcanos. Rápida de mente, y con un plan para cada situación, exhibe orgullosa las marcas de su pueblo, y busca continuamente conocer mejor sus poderes mágicos. Viaja por el mundo, mientras barre el mito de que los de su raza no son más que mentirosos y ladrones, y deshace entuertos allá donde los encuentra.

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La pérdida del bergante
- ☐ El veneno de Cochinita
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

- Arco corto (**B,C**)
- Arco largo (**B,C**)
- Arco largo +1 (**1**)
- Arco largo electrizante +1 (**B**)
- Arco largo gélido +1 (**3**)
- Azote de muerte Ballesta lig. +1 (**C**)
- Ballesta ligera (**B,C**)
- Ballesta ligera +1 (**2**)
- Ballesta pesada (**B**)
- Bastón (**B**)
- Cadena armada (**B**)
- Cimitarra (**B,C**)
- Cuchillo estrella (**B**)
- Daga (**B,C**)
- Daga +1 (**1**)
- Daga envenenada +2 (**3**)
- Dardos (**B**)
- Dardos aliados +1 (**C**)
- Espada bastarda (**B**)
- Espada bastarda +1 (**1**)
- Espada corta (**B,C**)
- Espada corta +1 (**1**)
- Espada larga (**B**)
- Espada larga +1 (**B**)
- Espada larga +2 (**3**)
- Gran hacha (**B**)
- Guadaña +1 (**2**)
- Guja (**B,C**)
- Honda (**B**)
- Hoz +1 (**2**)
- Hacha arrojadiza (**B**)
- Hacha arrojadiza retornante +1 (**B**)
- Hacha de batalla (**B**)
- Lanza larga (**B**)
- Lanza larga helada +1 (**C**)
- Mandoble (**C**)
- Martillo de guerra (**B,C**)
- Martillo de guerra +1 (**B**)
- Maza (**B**)
- Maza flamígera +1 (**B**)
- Navaja de guerra +1 (**2**)
- Pico pesado +1 (**2**)
- Rajaperros (**1**)
- Rajaperros+1 (**1**)
- Tridente cruel +1 (**3**)

CONJUROS

- Acelerar (**2**)
- Arma llameante (**1**)
- Armadura Arcana (**B**)
- Augurio (**B,C**)
- Auxilio Divino (**B, C**)
- Consagración (**2**)
- Curación Mayor (**3**)
- Curar (**B, C**)
- Detectar el mal (**B, C**)
- Detectar magia (**B**)
- Debilidad (**1**)
- Dormir (**B**)
- Encontrar trampas (**B, C**)
- Elocuencia (**B**)
- Escudriñar (**3**)
- Flecha Ácida (**B, C**)
- Fuerza (**B, C**)
- Hechizar persona (**B**)
- Imagen espejo (**B**)
- Infligir (**B, C**)
- Invisibilidad (**B**)
- Levitar (**B**)
- Luz sagrada (**B**)
- Nube tóxica (**2**)
- Nube incendiaria (**3**)
- Orientación divina (**B**)
- Proyectil de potencia (**B**)
- Rayo abrasador (**1**)
- Rayo de escarcha (**1**)
- Relámpago (**2**)
- Remendar (**B, C**)
- Santuario (**B, C**)
- Toque Relámpago (**B, C**)
- Tajo de Barrido (**3**)
- Telaraña (**2**)
- Velocidad (**1**)

ARMADURAS

Seoni no puede quedarse con armaduras en su mazo entre escenarios.

OBJETOS

- Abrojos (**B**)
- Agua bendita (**B**)
- Amuleto de fortaleza (**B**)
- Amuleto de puños poderosos (**C**)
- Amuleto de memoria (**B**)
- Amuleto de vida (**B**)
- Anillo de protección (**2**)
- Bastón de curación menor (**1**)
- Botas élficas (**B**)
- Brazales de protección (**B**)
- Campanilla de apertura (**2**)
- Capa élfica (**2**)
- Capa de fuga (**B**)
- Cinturón de fuerza de gigante (**3**)



OBJETOS (CONTINUACIÓN)

- Cinturón de destreza increíble (**3**)
- Catalejo (**B, C**)
- Códice (**B**)
- Corona de carisma (**C**)
- Diario de sabio (**C**)
- Herramientas de gran calidad (**B, C**)
- Herramientas de ladrón (**B**)
- Ojos de águila (**C**)
- Palanqueta (**B**)
- Piedra de la suerte (**B**)
- Piedra explosiva (**B**)
- Piqueta (**B, C**)
- Poción de resistencia a la energía (**B**)
- Poción de fortaleza (**B, C**)
- Poción fantasmal (**B**)
- Poción de elocuencia (**B, C**)
- Poción de gracia (**1**)
- Poción de curación (**B, C**)
- Poción de esconderse (**B, C**)
- Poción de robustez (**1**)
- Poción de visión (**B, C**)
- Varita de potencia (**1**)
- Varita de rayo abrasador (**3**)
- Varita de escudo (**1**)
- Vela sagrada (**B**)
- Tiara de carisma seductor (**3**)
- Tomo de conocimiento (**B**)

ALIADOS

- Acólito (**B, C**)
- Aguacil Cicuta (**B**)
- Alcaldesa Kendra Deverin (**B**)
- Aldern Manovulpe (**1**)
- Ameiko Kaijitsu (**1**)
- Arquero (**B**)
- Brodert Quink (**2**)
- Cuervo (**B, C**)
- Cyrdak Drokus (**1**)
- Explorador flecha negra (**3**)
- Gato (**3**)
- Garlón el Pixi (**3**)
- Guardia (**B**)
- Guía (**B**)
- Ilsoari Gandethus (**1**)
- Jakandros Sovark (**3**)
- Maester Grump (**2**)
- Mercader (**2**)
- Mercenario curtido (**1**)
- Mono (**3**)
- Padre Zantus (**B**)
- Perro (**C**)
- Portaestandarte (**B**)
- Ratero (**B, C**)
- Sabio (**B**)
- Sapo (**1**)
- Serpiente (**C**)
- Shalelu Andosana (**B**)
- Soldado (**B**)
- Tejón gigante (**3**)
- Tigre dientes de sable (**C**)
- Trovador (**B, C**)
- Vale Temros (**3**)
- Vigilante nocturno (**B**)

TESORO

- Empalador de espinos (**2**)
- Máscara de Medusa (**2**)
- Medallón Siédrico (**1, 2, 3**)
- Tiara de gran inteligencia (**3**)
- Túnica de piel de serpiente (**2**)
- Varita de enervación (**3**)

BENDICIONES

- Bendición de Abadar (**2**)
- Bendición de Calistria (**B, C**)
- Bendición de Desna (**B, C**)
- Bendición de Erastil (**B, C**)
- Bendición de Farasma (**B, C**)
- Bendición de Gorum (**B, C**)
- Bendición de Iomedae (**B, C**)
- Bendición de Irori (**B, C**)
- Bendición de Lamashtu (**1**)
- Bendición de los dioses (**B, C**)
- Bendición de Norgorber (**3**)
- Bendición de Sarenrae (**B, C**)
- Bendición de Shelyn (**B, C**)
- Bendición de Torag (**B, C**)

© 2014 Paizo Inc. Se permite fotocopiar solamente para uso personal.

Paizo, Paizo Inc, el golem del logo de Paizo, Pathfinder y el logo de Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc. El juego de cartas de aventuras Pathfinder, y el Auge de los Señores de las Runas son marcas comerciales de Paizo Inc. ©2014 Paizo Inc. Visita www.devir.es para saber más sobre el juego de cartas de aventuras Pathfinder. 05.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

VALEROS

VARÓN HUMANO GUERRERO

HABILIDADES

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

PODERES

TAMAÑO DE MANO 4 ☐ 5 ☐ 6

COMPETENTE CON ☒ Armaduras ligeras ☒ Armaduras pesadas ☒ Armas

Suma 1d4 (☐ +1) (☐ +2) a la tirada de combate de otro personaje en la misma localización.

Cuando empleas un arma, puedes recargarla en vez de descartarla.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

Valeros es un mercenario retirado de buen corazón, al que la añoranza por la aventura le llevó a huir de un matrimonio concertado con la hija de un granjero. Se entrenó a sí mismo a manejar la espada, y pasó muchos años como mercenario, pero ahora combate por quienes lo necesitan. Aunque de noble corazón y leal hasta la muerte, Valeros esconde estos sentimientos bajo un porte hastiado y grosero, comentando a menudo que no hay nada mejor que “una noche de buen beber y blanda compañía.”

ESCENARIOS COMPLETADOS

Puedes usar esta hoja hasta que hayas terminado la Masacre de Monte Garfio.

LOS PELIGROS DE LA COSTA PERDIDA

- ☐ La perdición del bergante
- ☐ El veneno de Cochinita
- ☐ La mazmorra de Colmillo Negro

OFRENDAS CALCINADAS

- ☐ Ataque a Punta Arena
- ☐ Héroes locales
- ☐ Problema en Punta Arena
- ☐ Rumbo a la cima del Cardo
- ☐ La cima del Cardo

LOS ASESINATOS DEL DESOLLADOR

- ☐ Alzamiento de muertos vivientes
- ☐ Cebo para cuervos
- ☐ Vil Desazón
- ☐ La secta expuesta
- ☐ El ángel de la torre

LA MASACRE DE MONTE GARFIO

- ☐ Los ogros no están bien
- ☐ El fuerte en peligro
- ☐ Llega la riada
- ☐ Batalla en la presa
- ☐ Hacia las montañas

ANOTACIONES

LISTA DE MAZOS

ARMAS

- Arco corto (**B, C**)
- Arco largo (**B, C**)
- Arco largo +1 (**1**)
- Arco largo electrizante +1 (**B**)
- Arco largo gélido +1 (**3**)
- Azote de muerte Ballesta lig. +1 (**C**)
- Ballesta ligera (**B, C**)
- Ballesta ligera +1 (**2**)
- Ballesta pesada (**B**)
- Bastón (**B**)
- Cadena armada (**B**)
- Cimitarra (**B, C**)
- Cuchillo estrella (**B**)
- Daga (**B, C**)
- Daga +1 (**1**)
- Daga envenenada +2 (**3**)
- Dardos (**B**)
- Dardos aliados +1 (**C**)
- Espada bastarda (**B**)
- Espada bastarda +1 (**1**)
- Espada corta (**B, C**)
- Espada corta +1 (**1**)
- Espada larga (**B**)
- Espada larga +1 (**B**)
- Espada larga +2 (**3**)
- Gran hacha (**B**)
- Guadaña +1 (**2**)
- Guja (**B, C**)
- Honda (**B**)
- Hoz +1 (**2**)
- Hacha arrojadiza (**B**)
- Hacha arrojadiza retornante +1 (**B**)
- Hacha de batalla (**B**)
- Lanza larga (**B**)
- Lanza larga helada +1 (**C**)
- Mandoble (**C**)
- Martillo de guerra (**B, C**)
- Martillo de guerra +1 (**B**)
- Maza (**B**)
- Maza flamígera +1 (**B**)
- Navaja de guerra +1 (**2**)
- Pico pesado +1 (**2**)
- Rajaperros (**1**)
- Rajaperros+1 (**1**)
- Tridente cruel +1 (**3**)

CONJUROS

Valeros no puede quedarse con conjuros en su mazo entre escenarios.

ARMADURAS

- Armadura completa mágica (**3**)
- Armadura de cuero (**B, C**)
- Armadura de cuero mágica (**B, C**)
- Armadura de cuero tachonado mágica (**3**)
- Armadura de pieles ignífugas (**2**)
- Armadura de placas y mallas (**B, C**)
- Armadura de placas y mallas mágica (**B, C**)
- Camisote de mallas élfico (**B, 1**)
- Coraza élfica (**1**)
- Cota de malla (**B, C**)
- Cuero tachonado atrapafllechas (**2**)
- Cota de malla mágica (**B, C**)
- Escudo armado giratorio (**3**)
- Escudo azote de la muerte (**2**)
- Escudo de madera (**B, C**)
- Escudo de resistencia al fuego (**1**)
- Escudo mágico (**B, C**)

OBJETOS

- Abrojos (**B**)
- Agua bendita (**B**)
- Amuleto de fortaleza (**B**)
- Amuleto de puños poderosos (**C**)
- Amuleto de memoria (**B**)
- Amuleto de vida (**B**)
- Anillo de protección (**2**)
- Bastón de curación menor (**1**)
- Botas élficas (**B**)
- Brazaletes de protección (**B**)
- Campanilla de apertura (**2**)
- Capa élfica (**2**)
- Capa de fuga (**B**)
- Cinturón de fuerza de gigante (**3**)
- Cinturón de destreza increíble (**3**)
- Catalejo (**B, C**)
- Códice (**B**)
- Corona de carisma (**C**)
- Diario de sabio (**C**)
- Herramientas de gran calidad (**B, C**)
- Herramientas de ladrón (**B**)
- Ojos de águila (**C**)
- Palanqueta (**B**)
- Piedra de la suerte (**B**)
- Piedra explosiva (**B**)
- Piqueta (**B, C**)
- Poción de resistencia a la energía (**B**)
- Poción de fortaleza (**B, C**)
- Poción fantasmal (**B**)
- Poción de elocuencia (**B, C**)

OBJETOS (CONTINUACIÓN)

- Poción de gracilidad (**1**)
- Poción de curación (**B, C**)
- Poción de esconderse (**B, C**)
- Poción de robustez (**1**)
- Poción de visión (**B, C**)
- Varita de potencia (**1**)
- Varita de rayo abrasador (**3**)
- Varita de escudo (**1**)
- Vela sagrada (**B**)
- Tiara de carisma seductor (**3**)
- Tomo de conocimiento (**B**)

ALIADOS

- Acólito (**B, C**)
- Aguacil Cicuta (**B**)
- Alcaldesa Kendra Deverin (**B**)
- Aldern Manovulpe (**1**)
- Ameiko Kaijitsu (**1**)
- Arquero (**B**)
- Brodert Quink (**2**)
- Cuervo (**B, C**)
- Cyrdak Drokus (**1**)
- Explorador flecha negra (**3**)
- Gato (**3**)
- Garlón el Pixi (**3**)
- Guardia (**B**)
- Guía (**B**)
- Ilsoari Gandethus (**1**)
- Jakandros Sovark (**3**)
- Maester Grump (**2**)
- Mercader (**2**)
- Mercenario curtido (**1**)
- Mono (**3**)
- Padre Zantus (**B**)
- Perro (**C**)
- Portaestandarte (**B**)
- Ratero (**B, C**)
- Sabio (**B**)
- Sapo (**1**)
- Serpiente (**C**)
- Shalelu Andosana (**B**)
- Soldado (**B**)
- Tejón gigante (**3**)
- Tigre dientes de sable (**C**)
- Trovador (**B, C**)
- Vale Temros (**3**)
- Vigilante nocturno (**B**)

TESORO

- Empalador de espinos (**2**)
- Máscara de Medusa (**2**)
- Medallón Siédrico (**1, 2, 3**)
- Tiara de gran inteligencia (**3**)
- Túnica de piel de serpiente (**2**)
- Varita de enervación (**3**)

BENDICIONES

- Bendición de Abadar (**2**)
- Bendición de Calistria (**B, C**)
- Bendición de Desna (**B, C**)
- Bendición de Erastil (**B, C**)
- Bendición de Farasma (**B, C**)
- Bendición de Gorum (**B, C**)
- Bendición de Iomedae (**B, C**)
- Bendición de Irori (**B, C**)
- Bendición de Lamashtu (**1**)
- Bendición de los dioses (**B, C**)
- Bendición de Norgorber (**3**)
- Bendición de Sarenrae (**B, C**)
- Bendición de Shelyn (**B, C**)
- Bendición de Torag (**B, C**)