



Ilustración de Wayne Reynolds.

SEELAH MUJER HUMANA PALADINA

HABILIDADES

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

PODERES

TAMAÑO DE MANO	4	<input type="checkbox"/> 5
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras pesadas
		<input checked="" type="checkbox"/> Armas

Puedes descartar la carta superior de tu mazo para añadir 1d6 (☐+1) a tu prueba. Si la carta superior es una bendición (☐ o un conjuro), recárgala en vez de descartarla.

Puedes examinar la carta superior del mazo de su localización al comienzo (☐ o al final) de tu turno. Si es una merced, ponla al fondo del mazo.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMADURA

Cuando era una huérfana famélica, Seelah conoció a un paladín y quedó fascinada por su brillante yelmo. Así que robó el yelmo, lo que llevó a la muerte del paladín en su siguiente batalla. Tras la batalla, la niña, llena de remordimientos, escaló la pira funeraria del santo guerrero, de donde fue rescatada por otros paladines que la llevaron consigo y la convirtieron en uno de ellos. Al principio Seelah combatía para expiar su pecado, pero con el tiempo se convirtió en una auténtica campeona de Iomedae, la diosa de la justicia.

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 arrojada (B) |
| — Ballesta pesada (B) | — Hacha arrojada 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 atrapafllechas (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

Seelah no puede quedarse con objetos en su mazo entre escenarios.

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) | — |

TESOROS

- | | |
|---|--|
| — 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.

SAJAN VARÓN HUMANO MONJE

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
ACROBACIAS: DESTREZA +2			
CONSTITUCIÓN	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
FORTALEZA: CONSTITUCIÓN +2			
INTELIGENCIA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
SABIDURÍA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
CARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

PODERES

TAMANO DE MANO 4 ☐ 5 ☐ 6

Cuando efectúes una prueba de combate, puedes emplear tu dado de Destreza (☐ con el rasgo Mágico) (☐ y con el rasgo de Fuego); no puedes emplear un arma en esa prueba. Puedes emplear cualquier número de bendiciones en tus combates; recárgalas en vez de descartarlas.

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: OBJETO

Nacido en una casta de guerreros de tierras distantes, Sajan abandonó sus deberes para buscar a su hermana melliza, también versada en las artes marciales y raptada de su tierra por un lejano señor. Condenado a la pena de muerte en su tierra por desertar, busca de modo obsesivo indicios que le permitan encontrar de nuevo a su hermana. Sajan ha recorrido muchas tierras y ha sido lento en confiarse a los impulsivos nativos de esos reinos, pero ofrece su agudeza y destreza a cualquiera al que considere merecedor de unírsele en su búsqueda.

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
- ☐ Héroe 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 tóxico (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) | — |

ARMORS

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

OBJETOS

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

OBJETOS (CONTINUACIÓN)

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

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 Kajitsu (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.

LINI

MUJER GNOMA DRUIDA

HABILIDADES

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

PODERES

TAMANO DE MANO 5

COMPETENTE CON ☐ Armaduras ligeras ☐ Armas

Cuando empleas un aliado con el rasgo animal, puedes recargarlo en vez de descartarlo.

Puedes revelar un aliado con el rasgo animal para añadir 1d4 (☐+1) (☐+2) a tu prueba.

Puedes descartarte una carta para emplear 1d10 en vez de emplear tu dado de Fuerza o Destreza en cualquier prueba tuya.

LISTA DE CARTAS

ARMA	—	<input type="checkbox"/> 1	
CONJURO	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
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 <input type="checkbox"/> 6
BENDICIÓN	4	<input type="checkbox"/> 5	

CARTA FAVORITA: ALIADO

Lini siempre tuvo un don para con las criaturas. Más de una vez su enlave fue amenazado por alguna gran bestia, pero siempre se las arregló para apaciguarla y hacerla marchar. Ya de adulta, eligió abandonar a sus compañeros druidas y explorar y ayudar a proteger los lugares más salvajes del mundo. Desde entonces, Lini ha recolectado más de una docena de bastones, uno de cada uno de los bosques que ha visitado. Estos bastones son un mapa de sus experiencias, y cada uno atesora ricas memorias para ella.

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)	— Proyecto 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 atrapafllechas (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. 07.15



Ilustración de Wayne Reynolds.

AMIRI MUJER HUMANA BÁRBARA

HABILIDADES

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

PODERES

TAMAÑO DE MANO	4	<input type="checkbox"/> 5
COMPETENTE CON	<input checked="" type="checkbox"/> Armaduras ligeras <input type="checkbox"/> Armaduras pesadas <input checked="" type="checkbox"/> Armas	
Puedes enterrar una carta de tu mano para añadir 1d10 (<input type="checkbox"/> +1) a tu prueba de Fuerza, Combate o Constitución.		
Puedes mover al final de tu turno (<input type="checkbox"/> y/o mover a otro personaje a la localización donde termines tu turno).		

LISTA DE CARTAS

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

CARTA FAVORITA: ARMA

Amiri es una feroz guerrera tribal proveniente de los toscos clanes del norte. Logró su enorme espada bastarda como trofeo tras aniquilar en solitario a una banda de gigantes de la escarcha. Cuando regresó a su pueblo, descubrió que su misión había sido una misión suicida, un castigo por superar constantemente en batalla a los guerreros varones de su tribu. Llevada por la ira, mató a sus traidoreros camaradas, para a continuación abandonar su patria y encontrar su lugar en el mundo.

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) | — 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 arrojada (B) |
| — Ballesta pesada (B) | — Hacha arrojada 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

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

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 atrapafllechas (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 | — Escudo de madera (B, C) |
| — Armadura de placas y mallas mágica (B, C) | — Escudo de resistencia al fuego (1) |
| — Camisote de mallas élfico (B, 1) | — Escudo mágico (B, C) |

OBJETOS

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

OBJETOS (CONTINUACIÓN)

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

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 Irri (B, C) | — |