

# DUNGEONS & DRAGONS®

*Razas del Manual del Jugador*

Tiflins



ROLEPLAYING GAME SUPPLEMENT

Matthew Sernett



# RAZAS DEL MANUAL DEL JUGADOR: TIPLINES

Matthew Sernett

Llevas la marca del mal.

Una transgresión ancestral de generaciones atrás resuena en ti, otorgándote toda una herencia de maldad escritas en tu rostro y cuerpo. Esta maldición fluye a través de tu sangre y mancha todas las acciones que tomas, desde el día en que naciste hasta la hora de tu muerte.

Ser un tiflin es ser desafiante - desafiante de las miradas, orgulloso a pesar de los susurros, y seguro de ti mismo más allá de tu herencia de oscuridad. Los tiflines se ríen en las caras de quienes los juzgan, se burlan de aquellos llenos de miedo ignorante, y se mantienen erguidos en medio de las acusaciones, gritadas o implícitas.

Jugar con un tiflín es emplear el poder otorgado por una maldad ancestral, y adoptar una sonrisa astuta y mirada enigmática. Como un personaje tiflín, interpretarás el papel de un bueno para nada inofensivo, de un libertino con corazón de oro, de un héroe reactivo, de un escolar rebelde tentado por conocimientos prohibidos, o de un antihéroe que acecha en las sombras, mientras trata de luchar contra su propia naturaleza oscura.

Este libro es tu guía a la hora de crear y jugar con un personaje tiflin. Te proveerá de una exhaustiva introducción a la historia, creencias, comportamiento y actitudes de los tiflines en el mundo de juego de *Dungeons & Dragons*. Explora

estos elementos presentados, donde encontrarás una miríada de recursos para desarrollar tu personaje: trasfondos, dotes, y un destino épico para ayudar a que tu personaje encarne la lucha que enfrentan tanto con el mundo como dentro de su propio ser. Este libro se concentra en desarrollar tu personaje como una persona con historia y motivación: una persona que claramente es un tiflín. Elementos de juego tienen un límite a la horda de darle vida a tu personaje, pero combinando esos elementos con historias de fondo y rarezas y debilidades propias, puedes convertir a tu personaje en una parte viviente y que respira del mundo de campaña.

Este libro no incluye dotes raciales, sendas de parangón ni material ya existente en otras fuentes, sean virtuales o impresas. Como el juego está en constante crecimiento y expansión, ningún índice de esos elementos de juego se mantiene actualizado por mucho tiempo pero, afortunadamente, existe una sencilla herramienta de referencia a tu disposición: el Compendio D&D, disponible en [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd). Incluso si no eres miembro de *D&D Insider*, puedes chequear el Compendio para buscar listas de dotes, sendas de parangón y otras opciones diseñadas expresamente para el tiflin.

## CREDITS

Design  
**Matthew Sernett**

Development and Editing  
**Andy Collins**

Managing Editing  
**Kim Mohan**

Text Review  
**Gwendolyn F. M. Kestrel**

Director of D&D R&D and Book Publishing  
**Bill Slavicsek**

D&D Creative Manager  
**Chris Perkins**

D&D Senior Art Director  
**Jon Schindehette**

D&D Design Manager  
**James Wyatt**

D&D Development and Editing Manager  
**Andy Collins**

Art Director  
**Keven Smith**

Cover Illustration  
**Steve Prescott (front),  
William O'Connor (back)**

Graphic Designer  
**Yasuyo Dunnnett**

Interior Illustrations

**Julie Dillon, Adam Gillespie,  
Brian Hagan, Woodrow Hinton III,  
Goran Josic, Ron Lemen, Raven Mimura,  
William O'Connor, David Rapoza,  
Georgi "Calader" Simeonov**

Publishing Production Specialist  
**Angelika Lokotz**

Prepress Manager  
**Jefferson Dunlap**

Imaging Technician  
**Carmen Cheung**

Production Manager  
**Cynda Callaway**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Dragon*, *D&D Insider*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Printed in the U.S.A. ©2010 Wizards of the Coast LLC.

620-25383000-001 EN

9 8 7 6 5 4 3 2 1

First Printing: June 2010

ISBN 978-0-7869-5489-6

Visit our website at [www.DungeonsandDragons.com/dnd](http://www.DungeonsandDragons.com/dnd)



Traducción al castellano por *Calendula*

Lucius despejó su mente entorpecida y encontró a sus pensamientos vagando otra vez hacia la pregunta eterna. ¿Es que simplemente estaba en su naturaleza el mentir, engañar y traicionar? Mientras pensaba, empujó uno de sus dientes con su lengua. No se movió. Los otros tampoco. Aparentemente, obtener placer en apalea a una persona indefensa no hacía al matón bueno en ello. Sonrió.

“Entonces, fueron los cuernos, ¿no? ¿Me delataron?”

El primer golpe llegó con la precisión de un reloj. Lucius bajó la cabeza al último momento, recibiendo el golpe justo por encima de los ojos. Aunque algo aturdido por el impacto, obtuvo la recompensa de escuchar un aullido de dolor y una retahíla de insultos por parte de su captor.

“¿Qué demonios fue eso?” El humano rubio se rió, bajándose de un salto de la mesa en la que había estado echado.

“¡Ow! ¡El demonio corrió la cabeza! Golpeé sus cuernos,” gruñó el corpulento guardia, acariciando su mano derecha. “¡Deja de reírte, Barris! ¡Duele muchísimo!”

“Eres un imbécil, Durven,” le dijo Barris mientras iba hacia el respaldar de la silla a la que habían atado a Lucius. “Vamos. Yo lo sostengo, y esta vez le das un golpe en serio”.

Lucius se removió en el asiento, pero Barris agarró sus cuernos con fuerza y tiró de su cabeza hacia atrás. El rufián era fuerte, a pesar de su apariencia escuálida, y Lucius supo que no podría sacudírselo de encima.

Durven dio un par de pasos, sacudiendo su mano herida. Lucius se entretuvo succionando sus adoloridos dientes y tratando de relajarse. Balasar le había dicho una vez que el mejor lugar para recibir un golpe era la frente. Hecho. Eso era fácil. Balasar también le había dicho que tenía que tensar su cuello y moverse *hacia* el golpe. Dijo que así evitaría que su cráneo se sacudiera como la cabeza de una muñeca de trapo. Fácil de decir para Balasar; tenía un cuello igual al de un buey. Lucius no creía que recibir el golpe de frente tuviera mucho sentido, pero cualquier estrategia para semejante situación era más que bienvenida.

Durven flexionó sus dedos un par de veces más antes de hacer de su mano una gran bola de carne. Se acercó y alzó su puño con lentitud, estudiando el rostro de Lucius como un arquero apuntando al blanco.

Lucius observó cómo la tensión crecía en el gordo rostro de Durven mientras el bruto observaba sin cuidado las finas facciones del tiflin. La mirada del humano se centró en un punto justo bajo el ojo izquierdo de Lucius, arriba de donde había caído su golpe anterior.

Lucius tuvo una súbita e inoportuna visión de sus dientes olvidados sobre una polvorienta repisa, en algún lugar de los cuarteles de los seguidores de Bane. Trató de sacudirse la imagen de encima, pero se dio con que sus movimientos estaban muy limitados por el agarre de Barris. Los pensamientos del tiflin regresaron a Durven justo a tiempo para notar el impaciente temblor de su ojo derecho, delatando la inminente llegada de un nuevo puñetazo.

Lucius escupió, salpicando el rostro de Durven con saliva y sangre. Durven tambaleó a ciegas hacia atrás, y Barris lo soltó, emitiendo un juramento. “Dicen que hay una maldición en nuestra sangre,” comentó Lucius, riéndose. Durven se limpió el rostro y clavó su ojos en el sonriente tiflin con una mirada que prometía la muerte, pero entonces la puerta de la pequeña habitación se abrió de golpe.

“¿Qué está pasando aquí?” rugió el dracónido que entró, cerrando la puerta de un golpe tras de sí. El recién llegado era el doble de musculoso que Durven y vestía un uniforme que el quedaba el doble de mal. Éste era, sin embargo, el uniforme de un General Prelado, algo que tanto Lucius como los soldados de Bane reconocieron de inmediato.

“¡Señor! ¡Señor, General Señor! ¡General Prelado, quiero decir,” tartamudeó Durven con una rápida reverencia. “Estamos interrogando a este prisionero. Fue atrapado escurriéndose a través del templo”.

Por su lado, Barris simplemente hizo una reverencia y se apresuró a esconderse tras Durven, manteniendo la boca cerrada y la espalda derecha.

“¿Interrogando?” preguntó el General Prelado, sospechoso. “¿Le han preguntado algo, si quiera?”

Durven miró a Barris en busca de ayuda, pero el otro hombre se mantenía con la mirada fija hacia adelante, sin decir palabra. “Eh. Bueno, no realmente, señor. Señor Prelado, señor,” murmuró Durven. “No, primero lo estábamos ablandando.”

“Ya veo,” el dracónido gruñó en respuesta. “Bien pues, tiflin, ¿eres un espía o un ladrón?”

“Ambos, de hecho,” Lucius sonrió, relevando unos dientes ensangrentados. “Vine al templo para descubrir la verdad tras los rumores de una alianza entre el templo y los duendes asediados. Y para hacerme con el dinero de protección que le han estado extorsionando a los locales por tantos años.”

Durven y Barris se miraron nerviosos ante la revelación de los crímenes del templo, pero el General Prelado continuó con su interrogatorio. “¿Y qué encontraste?”

“Ah, veré, eso es lo interesante,” Lucius replicó, sus ojos brillantes ante la intriga. “Me preguntaba cómo hacía el templo para comunicarse con los duendes afuera de la ciudad. Cualquier señal sería descubierta por los soldados en las murallas. Supuse que sería magia, pero no estaba claro cómo haría el templo para ayudar a los duendes cuando llegara el momento...” Lucius hizo una pausa de efecto, amando el drama de una buena narración.

“¿Y bien?” ladró el General Prelado.

“¡Un círculo de teletransportación! Lo encontré en las mazmorras. Ya han traído unas cuantas pesadillas pesadas para complementar sus fuerzas y varios equipos de duendes mineros. Supongo que el plan es usar a los mineros para derribar las murallas que proteger el distrito real. Entonces las otras fuerzas que teletransporten atacarán las entradas de la ciudad desde adentro.”





“Veo que ya lo tienes todo resuelto,” murmuró el dracónido. “¿Crees que podrías encontrar el círculo de teletransportación de nuevo?”

“Sin duda alguna.”

Durven y Barris se miraron uno al otro, confundidos por el intercambio. Era extraño que los interrogatorios salieran tan bien.

“Así que...” dijo el General Prelado en voz baja, mirando a Lucius con intensidad.

Lucius asintió con la cabeza, mitad-saludo y mitad-afirmación. Entonces encogió sus delgados hombros mientras las cuerdas que ataban sus manos a la silla caían al suelo. Antes que ninguno de los dos guardias pudiera reaccionar, Lucius se deslizó del asiento y giró hacia atrás.

Barris tomó iniciativa, desenvainando su espada, pero Lucius simplemente continuó con su giro, silla en mano. En el momento en que la espada del guardia abandonaba su vaina, Lucius aplastó la silla sobre la cabeza de Barris. El guardia se desparramó sobre el suelo en un estrépito de espada y armadura.

Durven nunca supo qué lo golpeó. El hombro del dracónido hundió al bárbaro contra la pared con la fuerza de un toro cabrío, dejándolo inconsciente al instante.

Lucius fue hasta el dracónido y le dio una palmada en sus poderosos hombros, allí donde se unían a su cuello de buey. No alcanzaron a decir palabra alguna, sin embargo, que la puerta se abrió una segunda vez.

“¿Podrían dejar las tonterías para después?” siseó la enana en el umbral de la puerta. “¡Tenemos trabajo que hacer! Balasar, no deberías alentarlos. ¡Toda esta zoncera de los disfraces y de ser capturado! Un año atrás simplemente hubiéramos tirado las puertas abajo hasta encontrar lo que necesitáramos.”

“Lo recuerdo, Helja,” terció Lucius, mientras recogía sus cosas de una mesa. “Y también recuerdo el jamás saber a dónde íbamos y el dejar que los culpables se nos escaparan en más de una ocasión.”

“Además,” dijo Balasar, arrancándose el uniforme de General de su figura escamosa, “quería mostrarle a Lucius todo lo que me ha enseñado.”

“Fue un trabajo espectacular, pero el uniforme del prelado era un riesgo,” contestó Lucius, mientras luchaba para encajarse su armadura de cuero.

“Nah,” respondió Balasar, ayudándolo a fijar las tiras de una de sus hombreras. “Estos Banitos ven tiras en un hombro y se idiotizan. Sabía que si entraba con el aire adecuado, caerían en la trampa. Prentende ser un lobo-”

“Y todo el mundo te verá las garras,” finalizó Lucius. “A menos que seas un tiflin, claro está.”

“Claro está.”

“Ejem,” gruñó Helja desde la entrada. “Si ya han terminado de felicitarse mutuamente, quizás podríamos regresar a lo importante.”

“Cierto, bien.” Respondió Lucius, pasando al lado de la maga enana. “Ustedes síganme. Conozco el camino.”



Hace mucho tiempo atrás, tanto que sólo los inmortales lo recuerdan, un reino humano llamado Bael Turath creció hasta convertirse en un gran imperio. Como todos los grandes imperios, Bael Turath se había alzado sobre las espaldas postradas de reinos conquistados. Ciertamente, algunas de sus conquistas fueron justas, y el mundo estaba mejor sin los enemigos de Bael Turath. Ciertamente, los ciudadanos del incipiente imperio también lucharon, y murieron, por muchas razones menos nobles.

Y también, como todos los grandes imperios, fue en su cenit cuando más cerca estuvo de su caída. Bael Turath gemía bajo la presión de gobernar pueblos caídos. Las casas nobles tramaban los cimientos de reinos propios, o cómo reemplazar a sus superiores en las alas del poder. Guerras civiles, territorios separados, conspiraciones de asesinato, hambrunas, plaga... Bael Turath soportó todos estos atentados a su existencia y apenas los sobrevivió.

La familia real y otras dentro de la nobleza rezaron por algún medio para asegurar la vida de su estado y su eterna dominación. Bael Turath había durado siglos, y esperaban asegurar su permanencia por muchos siglos más.

Desgraciadamente, sus plegarias fueron respondidas.

Los más codiciosos, los más dominantes, y los más paranoicos - incluido el emperador en persona - comenzaron a soñar una nueva era. Despertaban de sueños enfebrecidos con visiones del futuro aún flotando frente a sus ojos inyectados de sangre. El imperio podía salvarse. En efecto, podía crecer hasta rivalizar con las mayores naciones de la historia, quizás incluso sobrepasarlas. Sus castas nobles se extenderían hasta el fin de los días. ¿Qué precio podría ser mayor que la gloria eterna?

Con toda la fuerza de la voluntad del emperador a sus espaldas, se les permitió a algunos nobles escogidos llevar a cabo rituales oscuros que los pondrían en contacto con los poderes de los Nueve Infiernos. Esta asociación con los demonios le mostró el camino al emperador. Un ritual de un mes entero, la Luna de Sangre de Fuego, colocaría a Bael Turath en el sendero a la verdadera grandeza. Las cabezas de cada casa noble tenían que participar. Aquellos que no lo hicieran no sobrevivirían al sangriento mes: ellos y sus familias enteras murieron bajo espadas o sobre el altar.

Centenas sellaron sus nombres con sangre en el Athaneo, el templo donde los primeros demonios conjurados hicieron su aparición. Cada casa noble estableció un lazo con un esbirro a través de pactos arcanos, con nombres tales como La Corona de Hierro de la Locura, La Garra Escarlata del Hambre, El Amado Vacío de la Noche, los Millones de Llantos del Tormento Eterno, el Corazón de Fuego y Metal, y la Jaula del Maestro Sin Nombre.

Cuando el ritual llegó a su fin y la última alma ya había sido torcida hacia el mal, la nobleza de Bael Turath se transformó.

No había duda alguna de quién controlaba ahora el imperio. Sus pactos le habían otorgado a los nobles poder infernal, y sus cuerpos llevaban la marca del diablo. Se habían convertido en tiflines, y cualquiera nacido con su sangre cargaría las marcas de sus pecados por siempre.

El poder del infierno y la visión compartida de los nobles de dominación no sólo aseguró el dominio de Bael Turath, si no que lo llevó a una fuerza y tamaño sin igual. Con el paso de las décadas, el horror del tiempo de la Luna de Sangre de Fuego se olvidó, y la gente de Bael Turath comenzó a preocuparse más por la victoria que por la virtud, y a buscar más riquezas que libertad.

Esta antigua época vio el nacimiento de otro de los grandes imperios del mundo: Arkhosia, el poderío de los dragones y sus parientes distantes, los dracónidos. Una civilización tan grande como Bael Turath no podía aguantar mucho tiempo a un rival y, luego de numerosos encuentros y luchas menores, las dos naciones se enzarzaron en la última Guerra de la Ruina. Los ejércitos de esclavos y demonios se enfrentaron a los clanes de dracónidos y a los dragones de Arkhosia, y en los campos de guerra ahogados de sangre ambos imperios encontraron su fin. En los años oscuros que siguieron a la disolución de Bael Turath, los tiflines se esparcieron por el mundo.

## Los Tiflines y los Dioses

Los tiflines tienen una historia pobre en cuanto a la adoración de los dioses. Muchos dirían que su raza nació porque los rezos a los dioses no fueron escuchados. Otros claman que Asmodeo habló con el Emperador de Bael Turath, y que la reticencia de los tiflines a dedicarse a un dios es porque la mano de Asmodeo aún domina el destino de su raza. La mayoría de los tiflines no se molestan con las razones y están contentos en evadir el peso del yugo de la fé en cualquier poder que no sea el propio.

Mucho más que aquellos de otras razas, los tiflines que reverencian deidades lo hacen por razones egoístas. Un dracónido podría buscar honrar a Bahamut en cada frase y acción, y un mediano podría ver la gracia de Melora en el vuelo de un pájaro o en el brillo de las escamas de un pez, pero los pensamientos de un tiflin rara vez van hacia un dios a menos que el tiflin necesite algo - y sólo si es muy probable que la deidad le responda.

Aunque es extraño, es posible encontrar tiflines en el clero de cualquier fe, pero incluso entonces nunca por mucho tiempo. Avandra, Erathis, Ioun, la Reina Cuervo y Sehanine tienen más para ofrecer a los tiflines que otros dioses no malévolos, pero es más común encontrar seguidores de Asmodeo, Bane, Tiamat, Vecna y Zehir.

Un tiflin que rece a Corellon en un momento podría buscar a Gruumsh al siguiente, sin pensar mucho en la contradicción. Así pues, muchos ven a los tiflines como criaturas sin fe e inconstantes, pero es su adaptabilidad, tanto en sus creencias como en su moral, lo que les ha permitido sobrevivir en un mundo a menudo hostil sólo por la apariencia de sus cuerpos, más que por la fidelidad de sus almas.





## Un Legado Desperdigado

En el periodo que siguió a la caída de Bael Turath, el mundo se convirtió en un lugar más pequeño. Imperios de continentes enteros se habían resquebrajado en miles de estados separados. Los supervivientes se aferraban unos a otros y se protegían contra los crecientes horrores liberados durante la Guerra de la Ruina. Nuevas, monstruosas especies florecieron de entre las cenizas, y antiguos demonios clamaron un lugar bajo el sol otra vez. Los que alguna vez fueron considerados despreciables feudos humanos se alzaban ahora como las naciones más poderosas de la época.

El destino de los tiflines durante estos años oscuros no puede ser descrito en general. Algunos se encontraron culpados por las calamidades y perseguidos. Otros fueron vistos como héroes del pasado y única esperanza contra el caos acechador. Muchos simplemente lucharon para sobrevivir junto a los humanos y miembros de otras razas.

En la mayoría de los sitios donde se encontraban humanos, allí también habría tiflines, aunque casi siempre en menor número. Su capacidad para reproducirse con ellos les permitió aferrarse tenazmente a la existencia, junto a sus adaptables primos. Sin embargo, sus obvias diferencias físicas alienaron a los tiflines y los expusieron a prejuicios. La apariencia de un tiflin es un recordatorio constante de la arrogancia de la humanidad y del peligro que trae la tan humana tendencia a correr riesgos.

Hoy, los tiflines a menudo comparten espacio con cualquier grupo que los reciba. Una ciudad podría ser hogar de docenas, o cientos de tiflines, mientras que un pueblo podría no haber visto a un tiflin oscureciendo sus puertas en generaciones. Las comunidades tiflin a menudo viven en enclaves protegidos, ya sea en vecindarios particulares o verdaderas fortalezas. Sin embargo, más común es que el tiflin sea un solitario, un viajero en busca de poder, comfort, o buena suerte donde sea que la haya.

Las ruinas de Bael Turath nacen del suelo o se pudren bajo la tierra en muchos sitios. Estos recordatorios de glorias del pasado a menudo inspiran pensamientos de un nuevo imperio tiflin, resucitando la leyenda de que un escogido se alzaría y encontraría el Athaneo, trayendo así una nueva era. Pero ese sueño de muchos tiflines es una pesadila para otros. Verdaderas naciones tiflin, si existen, deben estar escondidas o ser muy pequeñas.

Algunos tiflines claman sangre “pura” de las antiguas líneas nobles y establecen casas aristocráticas, pero la verdad de estas aseveraciones rara vez puede ser verificada. Es más normal que el tiflin gane liderazgo sobre la gente o un lugar de la misma forma que cualquier gobernador humano: a través de conquistas, carisma, o manipulación. Sean dichos sitios lugares de luz o sombras en la oscuridad depende de los tiflines que gobiernen allí. En efecto, el destino de los tiflines hoy recae en las manos de cada uno de ellos... aunque puede que los pactos ancestrales aún exijan cierto precio a pagar.



# Nobleza Innoble

Cada tiflin descende de la aristocracia.

Cuando los humanos de Bael Turath se condenaron al aceptar los tratos de los demonios, sólo las cabezas de las cazas nobles ataron a sus familias al infierno. Los plebeyos retuvieron su humanidad. Todos los que en Bael Turath ostentaban cuernos y cola estaban relacionados, de alguna manera, a los que firmaron los pactos originarios.

La mayoría de los tiflines vivos en la actualidad no pueden rastrear a sus ancestros hasta una casa en particular. Generaciones de tiflines uniéndose entre sí - y con humanos - han desdibujado las líneas de sangre de los nobles, haciendo casi imposible rastrear el oscuro sendero de culpa heredada. Sin embargo, algunos tiflines activamente buscan la verdad de su pasado, y unos pocos la encuentran. A otros simplemente les parece reconfortante o útil el clamar parentesco a una casa noble, sin importar la autenticidad de sus palabras.

Muchas casas nobles de Bael Turath existieron por cientos de años, pero el recuerdo de la mayoría murió junto a la catastrófica guerra que acabó con Arkhosia y Bael Turath. Algunas, sin embargo, sobreviven en la memoria de otros debido a su infamia. Los cuentacuentos narran historias de terror sobre estas casas, entrelazando ficción y horror. Algunas de las casas más notorias son descritas a continuación, aunque nadie puede decir qué partes de sus historias son verdad y cuáles meramente imaginación de los bardos.

Para más información respecto a algunas de las casas nobles y lugares descritos, pueden chequear *Von Rukoth: Un Sitio de Aventuras Ancestral*, o leer los artículos “Vor Kragal, Ciudad de Cenizas” y “Los Dominios del Terror: Sunderheart, la Ciudad Funeraria”

## Achazriel, La Casa del Destructor

A diferencia de otras casas, Achazriel toma su nombre no de una familia ancestral sino de la fama de un tiflin en particular. La verdadera casa de Achazriel se ha perdido en la historia, pero las hazañas de la general tiflin han dado lugar a muchos que la claman su ancestro.

Achazriel lideró los ejércitos esclavos de Bael Turath en una de las batallas más devastadoras de la Guerra de la Ruina. Achazriel dio fin al asedio de más de diez años de la citadela arkhosiana conocida como Razortear, al finalizar la excavación de un tunel colosal que se expandía bajo las murallas de Razortear. Con ella a la cabeza de fuerzas de más de diezmil a través del tunel, las torres de Razortear se derrumbaron debido a las vibraciones de sus pisadas. La destrucción de Razortear causó tantas bajas a ambos lados de la guerra que muchos estudiosos marcan aquella batalla como el momento en que los dos grandes imperios comenzaron a morir.

Cualquier tiflin atraído a una gran pero condenada empresa podría creer que él o ella está emulando a un ancestro que tomó parte en la caída de Razortear. Además, un tiflin que demuestre un talento por los conflictos sangrientos - desde bárbaros a señores de la guerra - podría ser llamado por otros tiflines “segundo Achazriel” Muchos, erróneamente, lo toman como un cumplido.

## Kahlir, Casa de la Sangre

Las ruinas actualmente conocidas como la Ciudad de Cenizas fue alguna vez llamada Vor Kragal, y la Casa Kahlir es la familia más infame de aquella ciudad. Desde tiempos inmemoriales, esta casa fue liderada por vampiros tiflin. De hecho, el último líder conocido de la Casa Kahlir había engordado tanto debido a la sangre de esclavos y enemigos que había renunciado a todo ropaje, no fuera a ser que entorpeciera el movimiento de su mole.

Cómo una casa tan bañada en sangre y atada a los no-muertos podía producir descendientes es la fuente de las más sórdidas historias: tiflines macho reproduciéndose con vampiros hembra, o incluso madres vampiro chupando la sangre de sus bebés tiflin. Actualmente, persisten los rumores de que la Casa Kahlir aún existe como un clan de vampiros tiflin que toman a tiflines vivos bajos sus alas.

Los tiflines que desean rodearse de un aire de tenebroso misterio a menudo claman ser descendientes de la Casa Kahlir. Los verdaderos descendientes de la casa a menudo tienen facilidad con los poderes de sombra y sigilo.

Ver el trasfondo Vástago de Sangre en la página 9 para más información sobre cómo agregar esta casa noble a la historia de su personaje.

## Ira Infernal

A comienzos del año, Wizards of the Coast actualizó el poder racial *ira infernal* del tiflin para hacerlo más potente y útil para los personajes tiflines. Por el bien de aquellos lectores que no chequean regularmente las Actualizaciones de Reglas en la página online, hemos incluido el nuevo poder también aquí.

Para todas las actualizaciones a reglas y elementos de juego, visiten [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd) y hagan click en “Actualización de Reglas” en la ventana de Enlaces Rápidos.

### Ira Infernal

#### Poder Racial del Tiflin

*Convocas el fuego infernal que arde dentro de ti para castigar a tus enemigos.*

#### Encuentro ♦ Fuego

**Acción Gratis** Cercana explosión 10

**Desencadenante:** Te golpea un enemigo dentro de 10 casillas.

**Objetivo:** El enemigo desencadenante en explosión.

**Efecto:** El objetivo sufre 1d6 + modificador de Inteligencia o Carisma de daño de fuego.

**Nivel 11:** 2d6 + modificador de Int. o Carisma de daño de fuego.

**Nivel 21:** 3d6 + modificador de Int. o Carisma de daño de fuego.



## Dreygu, Casa del Amor

En la época antes de que los tiflines llegaran al mundo, Harrak Unarth era conocida como la Ciudad de la Fiesta. Esta brillante gema de Bael Turath servía como un jardín de placeres para la nobleza del imperio. Toda clase de productos exóticos y resplandecientes llegaban a la rica ciudad.

Cuando una hija de la Casa Dreygu se enamoró de un miembro de la casa enemiga de Kahnebor, ambas familias buscaron separarlos a través de cualquier medio posible, incluyendo intentos fallidos de asesinato por ambos lados. Pero estos trágicos amantes, Ivania y Vorno, sobrevivieron a cada complot y eventualmente mergieron sus casas, gobernando a Harrak Unarth bajo el nombre del emperador. Su amor eterno supuestamente los mantuvo jóvenes a pesar del paso de muchos, muchos años.

Pero ni el amor pudo otorgarles inmortalidad, y un día Vorno falleció. Ese día, una gran tempestad consumió a Harrak Unarth, borrándola del mundo y otorgándole su nombre póstumo: Ciudad de las Maldiciones.

Aunque muchos sabios claman que Ivania nunca tuvo hijos, eso no ha detenido a los tiflines más románticos que claman descender de ambos, o de alguna relación ilícita. La atracción de la historia de amor de Ivania y Vorno ha hecho de la Casa Dreygu una elección regular para aquellos que escogen ancestros por cuenta propia vez de buscar la verdad.

## Kahnebor, Casa del Festín

La casa que vio nacer al mítico Vorno Kahnebor de Harrak Unarth era reconocida en todo el reino por los festines que Vorno y su esposa Ivania ofrecieron durante sus largos años de gobierno. Por supuesto, un cuento más oscuro siempre seguía, en las sombras, a esta alegre explicación del apodo de esta casa.

Mucho antes que Vorno e Ivania conquistaran sus casas y se convirtieran en tiflines, la Casa Kahnebor gastó mucho de su dinero cubriendo las escapadas de sus herederos. Las jóvenes mujeres que capturaban la atención de algún heredero a menudo desaparecían pronto. Muchos asumen que eran alejadas para esconder hijos ilegítimos, pero otros susurran sobre cuerpos encontrados en oscuros callejones.

El nombre de Vorno aparece en dichos cuentos, pero cualquiera que pudiera confirmar la verdad murió cuando él e Ivania usurparon el control de sus casas y eliminaron a todos sus parientes enemigos. Así, viejas reputaciones son borradas y nuevos cuentos son tejidos.

Sea cual sea la verdad, los tiflines actuales rara vez claman descender de la Casa Kahnebor, prefiriendo unirse a Ivania o a la Casa Dreygu. Eso no evita que le atribuyan semejante herencia a tiflines enemigos: "Tienes la misma etiqueta de mesa que un Kahnebor" es un insulto particularmente cáustico cuando en buena sociedad.

## Zannifer, la Casa Roja

Según la historia, una tiflin de la Casa Zannifer estaba huyendo de la caída de Harrak Unarth cuando confundió a un asesino por su sobrino, debido a su chaqueta roja. En realidad, el bandido estaba vestido de blanco, pero sus ropajes estaban empapados con la sangre aún fresca de dicho sobrino. Antes que la mujer pudiera descubrir su error, el malviviente la apuñaló, le robó todas sus joyas y su sello, y la dio por muerta.

Increíblemente, la tiflin sobrevivió al ataque, sus heridas resultando ser casi fatales. Se arrastró hasta un refugio, dejando un rastro escarlata tras de sí.

Hoy, aquellos que claman esta línea de sangre siempre visten algo rojo, pero sus razones varían. Algunos honran a la noble sin nombre, llevando una flor o un broche escarlata en el pecho, en honor a sus heridas. Otros creen descender del asesino que usó su sello para hacerse pasar por un miembro de la Casa Zannifer hasta el día de su muerte. Dichos individuos utilizan prendas rojas en honor al engaño de su ancestro.

Unos pocos supuestos descendientes de Zannifer aseguran que usar rojo es más que moda - fallar en hacerlo causa que sangren casi de inmediato. Lo que es más, dicen que esta condición puede ser mantenida a raya por un mes matando a un criminal. Aquellos que tienen trabajos en los mundos bajos de la sociedad a menudo se alejan de los tiflines que usan rojo.

El trasfondo de La Maldición Escarlata en la página 8 ofrece un método para agregar esta casa a la historia de tu tiflin.

## Zolfura,

## Casa de Hielo y Fuego

Los tiflines de la Casa Zolfura claman haber dominado los poderes elementales. Tal era su poder en la antigua ciudad Bael Turath, Vor Rukoth, que los enemigos que ponían pie en ciertas secciones de la ciudad se encontraban inmolados por llamas repentidas o destrozados por espadas de hielo.

Los últimos gobernantes de esta casa fueron hermano y hermana. Krumos vivía dentro de una capa de hielo que lo protegía de cualquier golpe, mientras que su hermana, Kaieta, estaba sumida en eternas llamas azules. La leyenda dice que no podían alejarse más que unos pocos metros del otro, o las fuerzas elementales contenidas en sus cuerpos explotarían. La Casa Zolfura está rodeada de rumores. Algunos dicen que la destrucción de Vor Rukoth fue causada por la Casa Zolfura; otros dicen que su casa fue una víctima de las fuerzas destructoras que destrozaron la ciudad.

Los tiflines con talento para la magia arcana o elemental a menudo claman ser descendientes de la Casa Zolfura. Aquellos con mucho temperamento o actitud fría reciben preguntas burlonas sobre su parentesco con Zolfura por parte de otros tiflines.

Ver el trasfondo Fuego en Tus Venas en la página 8.



# Trasfondos de Nobleza

Si quieres hacer que el linaje de tu tiflín sea un factor importante en la vida de tu personaje, considera elegir uno de estos elementos de trasfondo que reflejen la historia de tu casa. Estos elementos de trasfondo (y los otros presentados a lo largo del libro) funcionan igual que aquellos en el *Manual del Jugador 2*. Luego de escoger tus elementos de trasfondo, puedes (con el consentimiento de tu DM) seleccionar uno de los siguientes beneficios de trasfondo.

- ♦ Ganar una bonificación +2 en las pruebas con una habilidad asociada a tu trasfondo.
- ♦ Agregar una habilidad asociada con tu trasfondo a tus habilidades de clase antes de escoger tus hab. entrenadas.
- ♦ Escoge un lenguaje conectado a tu trasfondo. Puedes leer, hablar y escribir en ese lenguaje con fluidez. El idioma hablado por los demonios hace una opción particularmente apropiada.
- ♦ Si estás usando una configuración de campaña que ofrece beneficios regionales (tal como la configuración de Reinos Olvidados), ganas un beneficio regional.

## Maldición Escarlata

Llevas el castigo de sangre tiflín en tus venas, pero soportas una carga más pesada que los demás. Sufres la maldición escarlata de la Casa Zannifer. A menos que uses algo rojo, la sangre brota de tu piel como transpiración. Este proceso ha matado a muchos cuando se han descuidado, y es una experiencia terrorífica - una que preferirías nunca tener. Afortunadamente, existe una especie de cura: todo lo que tienes que hacer es matar a un criminal por mes para mantener el sangrado bajo control. Sin embargo, la maldición es extrañamente discriminatoria: sólo aquellos acusados por una autoridad sirven para satisfacerla, aunque se trate de un ladronzuelo o incluso un evasor de impuestos.

¿Qué tan rápidamente se manifiesta tu maldición? ¿Qué clase de objeto rojo utilizas para evitar sangrar? ¿Alguna vez dejaste de usar rojo a propósito y mataste a alguien para mantener a raya la maldición? ¿Tú o alguno de tus parientes ha actuado alguna vez como ejecutor o cazador de recompensas?

*Habilidades asociadas:* Sanar, Recursos.

## Fuego en tus Venas

Has rastreado a tus ancestros hasta la Casa Zolfura - no que realmente necesites antiguos libros o sabios arrugados para que te digan quién eres. El poder elemental fluye a través de ti como sangre. Ves la fuerza primordial en los objetos de formas que otros considerarían locura. Un relámpago en la distancia nunca falla en darte un estremecimiento delirante, y cuando miras a las llamas, tus oídos parecen detectar el distante llamado de los seres elementales.

¿Es tu herencia la que causa tu interés en la magia elemental o arcana, o la detestas por las extrañas cosas que puedes percibir? ¿Son las cosas que ves y oyes cuando usas fuerzas elementales a tu alrededor verdaderas visiones, o meras alucinaciones? ¿Buscas los poderes dominados por tus ancestros?

*Habilidades asociadas:* Arcanos, Intimidar.

## Casa de Mentiras

No sabes de qué casa has descendido. Al menos, no estás seguro. Quizás es una de las famosas. Quizás es una familia menor. Quizás tu ascendencia está tan mezclada que puedes rastrear a tus ancestros hasta en una docena de casas. Cuando te preguntan, tiendes a escoger una casa según tu humor, y algunas veces te inventas una ahí mismo, sólo para sonar impresionante y misterioso.

¿Quieres aprender sobre tus verdaderos ancestros? ¿Cómo reaccionarías si tu ascendencia real fuera establecida? ¿Estás escondiendo algo al mentir respecto a tu línea familiar?

*Habilidades asociadas:* Engañar, Historia.

## Grea tu Propia Gasa

El imperio de Bael Turath cubrió casi la mitad del mundo por cientos de años, y dio lugar a innumerables familias aristocráticas. Usando las ideas aquí como inspiración, puedes crear tu propia familia noble y un trasfondo relacionado.

Considera cuántos años tendría tu familia. ¿Puede encontrarse tu apellido justo debajo del emperador en el Athaneo, en las ruinas de Bael Turath? ¿Es tu casa una creación más reciente? ¿Quizás existe aún en alguna forma?

Piensa acerca de las cosas por las que tu casa pueda ser famosa. ¿Eran sus miembros personajes terribles y depravados como tantos otros, o se convirtieron en tiflín bajo presión y tratando de evitar ser devorados por la maldad en la nación? ¿Poseía tu casa esclavos importantes, o participó

en grandes batallas, o creó un artefacto? ¿Dónde se encontraba tu casa? ¿Quedan algunos vestigios de ella?

Considerando el pacto que hicieron tus ancestros, ¿hay algún demonio en particular al que hayan prometido algo? ¿Qué clase de poder obtuvieron? ¿Es esa promesa, ese demonio o ese poder algo que podría afectar tu vida?

¿Qué clase de habilidades podría conferirte tu linaje? Las habilidades asociadas a tu trasfondo deberían sentirse como un resultado natural de la historia de tu casa y cómo podría afectarte ahora. Si tienes una habilidad en mente, ¿qué clase de detalles podrían justificar tu opción, y dar a tu DM algunas ideas interesantes con las que trabajar?



## Nombres Tiflin

Los tiflines tienen nombres propios y de familia tal y como los humanos. También como los humanos, pueden tener apodos. Sin embargo, y a diferencia de la gran variedad de nombres que los humanos pueden adoptar, los nombres tradicionales tiflin se remontan todos a un solo imperio: Bael Turath. Aunque la gente de esa gran nación hablaba el idioma común, las castas nobles de tiflines a menudo utilizaban la lengua infernal. Mientras que algunos tiflines tienen nombres que son palabras en Infernal, los nombres propios mezclan a menudo sonidos de ambos idiomas. Aquellos raros tiflines que crecen en enclaves habitados sólo por tiflines ciertamente tienen nombres tradicionales, pero aquellos nacidos en los barrios bajos de los pueblos humanos a menudo adoptan una palabra que, creen, los describe o es como desean ser vistos, y la utilizan como nombre.

**Nombres Propios de Mujer:** Affyria, Armillia, Catástrofe, Daela, Domitia, Dorethau, Destamavia, Dispiria, Elchora, Hacari, Helephaestra, Iritra, Kalastryn, Levatra, Malfia, Mecretia, Milvia, Mirel, Nericia, Pyranika, Traya, Zaidi.

**Nombres Propios de Hombre:** Aethax, Anhus, Arkadi, Daclan, Daelius, Deimos, Demedor, Grassus, Hallus, Incerion, Kalaradian, Rannen, Kazamir, Maetheus, Malfias, Marchion, Melech, Nensis, Prismeus, Syken, Theveus, Vaius, Zaethian, Zeth.

**Nombres de Familia:** Carnago, Derafan, Domarien, Kaazinar, Khirzan, Lamanthus, Meluzan, Menetrian, Mezelandes, Mizviir, Paradas, Romazi, Sarzan, Serechor, Cuernosombro, Syrkoi, Szarzan, Torzalan, Trelenus, Vadu, Vezzati, Vrago.

Tal y como la mayoría de los apellidos tienen raíces comunes, los nombres de familia tiflin pueden alguna vez haber tenido un significado. Así como el apellido William puede venir de “yelmo dorado”, también Sarzan puede ser una forma abreviada de Sarzaneuss, un nombre antiguo para un lago que ya no existe.

**Nombres de Casa:** Achazriel, Anastazhu, Barikdral, Cavian, Dreygu, Kahlir, Kyrandanul, Ravoon, Rennet, Synnaridia, Thavios, Zannifer.

Los nombres de casas a menudo llevan un honorífico o una frase descriptiva que ha sido asociada con esa casa desde épocas antiguas: Kyrandanul, la Casa de los Llantos; Rennet, Casa de la Última Luna, Synnaridia, la Casa de la Plaga; Thavios, Casa de las Sombras. Algunas casas y las razones de sus honoríficos son famosas, pero otras continúan siendo un misterio, llevado a través de las generaciones como una tradición.

**Honoríficos:** Cataclísmica, Sufrimiento, Excelencia, Inocencia, Malicia, Misterio, Lluvia, Sufrimiento, Travestía.

## Último en la Línea

Eres el único descendiente que queda de una noble casa de Bael Turath. Todos tus parientes han fallecido, algunos bajo circunstancias misteriosas. Ciertos tiflines que se enteran de tu linaje te ven como maldito y abandonado, mientras que otros se vuelven celosos de tu oportunidad de darle la espalda al pasado.

¿Era tu casa grandiosa o humilde? ¿Tu linaje, te hace sentir orgulloso o avergonzado? ¿Buscas reestablecer tu casa, o estarías más feliz acabando con su siniestra reputación de una vez por todas? ¿Qué eventos te han llevado a convertirte en el último de tu línea? ¿Has sido marcado para morir por alguna agencia decidida a erradicar a los tuyos - o eres de alguna forma responsable por la eliminación de tu linaje?

*Habilidades asociadas:* Diplomacia, Historia.

## Vástago de Sangre

Eres un miembro de la Casa Kahlir. Lo sabes porque uno de tus ancestros vino a ti y te lo contó. Por supuesto, ella ha estado muerta todo este tiempo. La vampiro te informó que habrías de unirte al resto de la familia en la inmortalidad, pero que primero te derían tiempo para producir un heredero.

¿Ha sido tu ancestro recientemente convertido en un vampiro? Quizás sabes de parientes vampiros que nacieron en los tiempos de Bael Turath. ¿Qué tan seguido entras en

contacto con tu familia vampírica? ¿Te escondes de ellos, o buscas sus consejos? ¿Qué sucedería si te rehúas a proveer un heredero para tu linaje? ¿Tienes algún hermano enfrentando un destino similar?

*Habilidades asociadas:* Diplomacia, Sigilo.

## Futuro Sin Restricciones

Le has dado la espalda a la supuesta “noble” historia de la raza tiflin. En vez de deleitarte con las sórdidas glorias del pasado, buscar comenzar una nueva dinastía de grandeza y fama. Sabes que tus esfuerzos serán recompensados con el tiempo, y que algún día tus descendientes tendrán tu nombre en la más alta estima.

¿Qué causó que rechazaras la nobleza de Bael Turath? ¿Conoces de qué casa (o casas) descienes, y afectó este conocimiento en algo tu decisión de fundar una nueva estirpe? ¿Qué piensan tus parientes respecto a tu decisión? ¿Quién en tu familia podría estar lo suficientemente enojado como para interferir con tus planes?

*Habilidades asociadas:* Historia, Perspicacia.



# Tiflines Arcanos

Usualmente, los tiflines son más adeptos respecto a la magia arcana que sus ancestros humanos. Quizás algo de la poderosa magia de la realeza de Bael Turath aún se aferra a ellos, o quizás la energía de los pactos que transformaron a los humanos en criaturas aberrantes aún hace eco en su sangre. El ingenio rápido y el encanto del que hacen muestra la mayoría de los tiflines, más allá de la fuente de dichas aptitudes, les sirven bien en sus fuerzas a la hora de dominar los arcanos.

## Clases Arcanas

Uno difícilmente puede pensar en brujos sin que los tiflines se vengan a la mente. El pacto infernal del que los brujos toman su poder tiene, según cuentan algunos, sus raíces en el antiguo trato entre Bael Turath y los Nueve Infernos. Otros sugieren que el pacto no es un acuerdo con un diablo, sino un truco que busca retorcer o incluso romper este trato original. Puede que los brujos del pacto infernal estén robando sus poderes del infierno, o puede que estén secretamente atados a ellos. Sólo Asmodeo lo sabe con seguridad, y va con sus designios el mantenerlo secreto.

No todos los brujos tiflin de hoy encuentran útil el pacto infernal. Algunos específicamente buscan evitarlo, para escapar de la apariencia de lazos diabólicos. Conscien-

tes del escape de su raza al tratado de lealtad, los brujos tiflin a menudo buscan pactos que los liberen de su presunto amo, o que al menos les permita la apariencia de libertad, tal y como es el pacto estelar. Otros tiflines parecen atraídos al yugo de un amo como una polilla a una llama, y buscar establecer pactos feéricos, pactos oscuros (*Manual del Jugador de Reinos Olvidados*), o pactos de vestigio (*Poderes Arcanos*). Cada uno de estos cuatro pactos provee un beneficio basado en la Inteligencia del tiflin, haciendo de cualquiera de ellos una opción atractiva para un tiflin sediento de poder.

Aunque lo más común es que un tiflin se vuelva un brujo, son excelentes personajes arcanos de cualquier clase. El ingenio natural del tiflin y su poderosa personalidad le da a esta raza una ventaja en prácticamente cualquier clase de hechicería. El bono de Inteligencia del tiflin hace del inventor, del mago, y del mago espadachín excelentes opciones, y el bono a Carisma les sirve también como hechiceros. Los tiflines hacen unos sorprendentes bardos, en especial aquellos que escogen la virtud de la astucia y se concentran en poderes que se benefician de Inteligencia.

## Trasfondos Arcanos

Si interpretas a un personaje tiflin con alguna clase arcana, considera los siguientes trasfondos para tu personaje. En contraste con los presentados en el *Manual del Jugador 2*, estos trasfondos se acercan más al retrato detallado de una clase de personaje que podrías querer jugar. Por esa razón, estos trasfondos incluyen algunas sugerencias para otras decisiones que podrías tomar para tu personaje, desde una clase sugerida hasta poderes y dotes específicas.

### Estudiante Ladrón

Puede que otros hayan aprendido magia en sus rígidas academias o de maestros distinguidos, pero tú aprendiste por tu cuenta. Siempre más inclinado a la curiosidad que al sentido común, investigaste en sitios que muchos considerarían peligrosos y te sumergiste en lugares considerados mortales. En una de dichas exploraciones encontraste un libro extraño, y ya que nadie parecía estarlo usando, lo robaste. Tomó un tiempo descifrar sus extraños símbolos y particular lenguaje, pero tu paciencia fue recompensada con el conjuro de tu primer hechizo. Ahora eres un auto-nombrado maestro de las artes, pero la curiosidad que te llevó a la magia arcana aún te domina. Estás siempre intrigado ante magia nueva y aparatos curiosos - especialmente cuando nadie está mirando.

¿Dónde experimentaste tu primer encuentro con conocimientos arcanos? ¿De qué era el libro, y lo tienes aún? ¿Quién era el anterior dueño del libro? ¿Aún está buscando el dueño al desgraciado que lo robó? ¿Eras un ladrón antes de robar el libro, o fue esta primer indiscreción lo que te llevó al camino del robo?

Brujos y magos son las clases más lógicas para personajes de este trasfondo. Un mago podría encontrar un libro de hechizos, y un brujo podría haber encontrado los medios para contactar algún poder de otro mundo. Otras clases





otras clases también funcionan. Por ejemplo, las técnicas de un mago espadachín podrían haber estado escritas en algún tipo de manual. Trabaja junto a tu Dungeon Master para detallar la naturaleza del libro que adquiriste, y de quién lo requisaste. Quizás posee secretos, los cuales tendrás que luchar para descifrar.

*Habilidades asociadas:* Sigilo, Hurto.

## Maestro Profetizado

Los augurios presagiaron tu nacimiento, y las fuerzas arcanas se reunieron para darte la bienvenida al mundo. Eres el de la profecía. Tu grandeza como un conjurador ha sido vaticinada mucho tiempo atrás, pero los místicos no están de acuerdo en cómo utilizarás ese poder.

La mayoría dice que estás destinado a traer oscuridad al mundo. Unos pocos perciben un camino de luz en tu futuro. Demasiados, en ambos lados, buscan arrancarte de tu destino, colocarte en un sendero de su propio designio. Pero es tu vida, y éstas son decisiones que tú debes tomar. ¿Quiénes son ellos, para decirte cómo vivirás y actuarás?

Miras a las estrellas, y ellas parecen hablarte. Conoces cada constelación, cada estrella por su nombre desde que has tenido memoria. Y siempre que te encuentras frente a una decisión complicada, la oscuridad entre las luces celestiales parecen poseer la respuesta.

¿Qué grupos profetizaron tu nacimiento? ¿Qué piensan respecto a tu poder? ¿Han descubierto otros la profecía, y de ser así, cómo buscan utilizarte? ¿Alguna de las profecías se ha vuelto realidad, quizás en alguna forma retorcida? ¿Te muestras reacio ante tu oscuro destino, o buscas cumplir una gran hazaña vaticinada por figuras misteriosas? ¿Cuán to saben tus padres de estos augurios y designios? ¿Tienes hermanos que puedan apoyarte, o que envidien tu gran potencial?

Un brujo con un pacto estelar tiene sentido con este trasfondo. Más allá de tu clase, escoger poderes y dotes que parezcan poder cambiar el destino o la suerte profundizarán la historia de tu personaje. *Revés de Suerte* es una gran opción para un brujo principiante. En niveles más altos, puedes reforzar tu trasfondo con opciones tales como *la suerte propia de un oscuro* si eres un brujo o *el caos del destino* si estás jugando con un hechicero.

*Habilidades asociadas:* Perspicacia, Percepción.

## Herederero de la Llama Infernal

Algunos tífines piensan en la antigua historia del origen de su raza como un cuento de hadas o eventos que ocurrieron tanto tiempo atrás que no tienen importancia alguna en el mundo actual... pero tú sabes que no es así. Los juramentos de tus ancestros aún encadenan tu alma a un destino infernal en el más allá. Los poderes que liberaron a tantos tífines no hicieron lo mismo con tu linaje. Lo sabes no porque un demonio te lo ha dicho, sino porque lo sientes en tus huesos. Poderes diabólicos fluyen en su sangre y surgen con cada hechizo que pronuncias. Criaturas infernales conocen tu rostro y nombre, y te tientan con poder. Si cumples sus deseos, te otorgarán lo que más quieras en el mundo. Sin



ARCANE TIEFLINGS

embargo, estás condenado si lo haces y también si no lo haces.

¿Qué clase de demonios te han contactado? ¿Tienes alguna relación en particular con alguno de ellos? ¿Qué es lo que quieren de ti? ¿Algunas veces haces lo que te piden, pensando que bien podrías disfrutar de sus regalos, si de todas formas estás condenado? ¿O usas tus poderes para pelear contra ellos o buscar liberarte?

Un brujo con el pacto infernal una excelente elección para este trasfondo, pero otras clases tienen poderes infernales que van bien. El mago espadachín tiene poderes tales como *Espada del Averno* o *La Hoja Infernal*. Tanto el mago como el hechicero tienen poderes de fuego que podrían tener lazos infernales. El bardo tiene pocos poderes obviamente apropiados, pero tal y como con cualquier clase arcana, puedes enlazar un poder con el infierno describiéndolo de una forma temática. *Canción de la Discordia*, por ejemplo, podría manifestarse como el sonido de un montón de pequeños demonios interpretando música discordante y danzando alrededor de la cabeza de la víctima.

*Lenguajes asociados:* Infernal.

*Habilidades asociadas:* Arcanos, Religión.



# Senda de Parangón: Alma Perdida

*"Dicen que mi alma está perdida. Yo digo que aún no es demasiado tarde para encontrarla de nuevo."*

**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier clase arcana.

La nobleza de la antigua Bael Turath hizo ciertas promesas a cambio de poder, pero tu contrato con el infierno es algo nuevo. En pocas palabras, has vendido tu alma a cambio de poder. En las entrañas de los Nueve Infiernos, un archidemonio tiene un pacto sellado voluntariamente por tu mano, con tu sangre.

En el momento de hacerlo, el trato parecía una gran idea: entregar algo sin valor material a cambio de los secretos del poder arcano. Pero mientras más aprendes, más te preocupa el haber subestimado el valor de aquello a lo que renunciaste.

Muchos te han dejado, quizás incluso algunos de tus propios amigos. Pero aún mantienes la esperanza de poder cambiar el trágico final destinado de tu historia. Después de todo, tú ayudaste a escribirlo, así que ¿porqué no habrías de poder cambiarlo? Al menos utilizarás el poder que te han dado para hacer de la recolección de tu alma una empresa más difícil de la que el dueño del contrato lo espera.



## Rasgos de Alma Perdida

**Retribución Infernal (Nivel 11):** Siempre que vayas a recibir daño constante, escoge a un enemigo que puedas ver en un rango de 10 casillas. Ese enemigo recibirá daño de fuego igual al daño que acabas de recibir.

**Secretos del Poder Arcano (Nivel 11):** Cuando gastas un punto de acción, agrega tu modificador de Carisma o Inteligencia como daño extra al impacto con cada poder arcano de ataque que uses antes del final de tu próximo turno.

**Recompensas del Misterio Arcano (Nivel 16):** Cuando uses un poder arcano para reducir los PG de un enemigo a 0, ganas puntos de golpe temporales iguales a tu modificador de Carisma o Inteligencia.

### Escape Infernal

#### Ataque de Alma Perdida 11

*Cuando el ataque llega, desapareces en una bola de fuego para reaparecer en otro lado, libre de las llamas que consumen a tus enemigos.*

**Encuentro** ♦ **Arcanos, Fuego, Teletransportación**

**Reacción Inmediata** Cercana explosión 1

**Desencadenante:** Te golpea un enemigo.

**Objeto:** Cada enemigo en la explosión.

**Ataque:** Carisma o Inteligencia VS. Reflejos

**Impacto:** 2d6 + modificador de Car. o Int. daño de fuego

**Efecto:** Te teletransportas 5 casillas.

### Descanso Infernal

#### Utilidad de Alma Perdida 12

*Los poderes del infierno te ofrecen consuelo, a cambio de tu propia vitalidad.*

**Encuentro** ♦ **Arcanos**

**Ninguna Acción** Personal

**Desencadenante:** Fallas una tirada de salvación.

**Efecto:** Haces una tirada de salvación de nuevo, con una bonificación igual a tu modificador de Carisma o Inteligencia. Si la nueva tirada falla, pierdes un esfuerzo curativo (o puntos de golpe iguales al valor de un esfuerzo curativo, si no te quedan más esfuerzos curativos).

### Muralla de Hierro de Dis

#### Ataque de Alma Perdida 20

*Convocas a los poderes de los Nueve Infiernos para que te confieran una porción de la incomparable protección de la Ciudad de Hierro.*

**Diario** ♦ **Arcanos, Conjuración, Fuego**

**Acción Estándar** Área muralla de entre 12 a 10 casillas.

**Efecto:** Conjuramos una muralla de hierro ardiente. La muralla puede medir hasta 6 casillas de alto y debe estar sobre una superficie sólida. La muralla es un obstáculo sólido. Puede ser trepada con una prueba de Atletismo (CD 20 + 1/2 de tu nivel). Cada casilla de la muralla tiene 100 puntos de golpe y se convierte en terreno difícil si es destruida. La muralla entera se derrumba al final del encuentro.

Cualquier criatura que comienza su turno adyacente a o sobre la muralla y trata de treparla, sufre 3d8 + modificador de Carisma o Inteligencia de daño de fuego.



# Tiflines Divinos

Los tiflines de Bael Turath abandonaron a los dioses, confiando más en sus propios poderes que en alguna deidad. Muchos buscaron adorar a Asmodeo en los primeros días, alabándolo por el fuego en sus almas y el poder que éste les daba. Sin embargo, mientras los años pasaban y el poderío del maligno imperio crecía, más tiflines aún vieron los regalos del imperio como cadenas atando su voluntad. Le dieron la espalda a todo amo y buscaron, en cambio, esclavizar a otros. Hasta el día de hoy, la mayoría de los tiflines menosprecian y desafían a todas las deidades. Para ellos, el mundo pertenece a los mortales y no necesita interferencia de poderes entrometidos con planes propios.

Aún así, algunos tiflines encuentran razones para alinearse junto a alguna deidad. Unos pocos ven a los dioses como un camino a la grandeza, y sus ambiciones los hacen serviles a las influencias de los distantes señores. Otros temen que las cadenas en las almas de sus ancestros puedan aún retenerlos; dichos individuos rezan a los dioses con la esperanza que alguno de ellos remueva a sus almas de lo Sombrio una vez que han muerto y pasado al plano de la muerte.

Ciertos, ocasionales tiflines escuchan el llamado a pelear en nombre del código de algún dios. Otros los adoran, no por aspiraciones, miedo o fe, sino simplemente deseando un dominador, en la misma forma en que aquellos que no pueden nadar pueden sentir un amor perverso hacia el mar embravecido.

## Clases Divinas

Los tiflines pueden ser clérigos devotos o clérigos protectores, usando su fe desde lejos en vez de enfrentar directamente a los enemigos.

El paladín protector y el paladín virtuoso también son opciones que van bien con el tiflin, permitiéndole aprovechar su alto Carisma.

Los dioses rara vez invierten poder en los tiflines para permitirles ser invocadores. La mayoría de estas raras almas toman el rol de invocador preservador, y usan su Inteligencia para proteger a sus aliados.

Los tiflines suelen ser malos sacerdotes rúnicos: rara vez consiguen acceso a las antiguas tradiciones que un sacerdote rúnico requiere para aprender los símbolos de creación, y los talentos de esta raza hacen poco para mejorar su modo de pelea.

Puede que los tiflines estén mejor, tanto por su temperamento como diseño, siendo vengadores - y muy convenientemente, pocos sospecharían que un tiflin pueda ser un cumplidor de la voluntad de dios. Tales personajes utilizan su Inteligencia a su favor como un vengador aislador o dominante. La táctica de mantenerse cuerpo a cuerpo con un único objetivo va bien con el efecto de *ira infernal*, y aislar a un enemigo permite al tiflin beneficiarse de su rasgo racial Búsqueda de Sangre lo más pronto posible.

# Trasfondos Divinos

Tal y como los trasfondos arcanos de las páginas anteriores, estos elementos de trasfondo para personajes divinos incluyen sugerencias para otros elementos que podrías utilizar a la hora de construir un personaje con ese trasfondo.

## Expósito de Templo

Un niño no deseado rara vez encuentra un refugio seguro en el mundo, y un infante tiflin no deseado sufre un destino aún peor. Muchos son dejados a que mueran en la intemperie, presas de bestias, el clima o del hambre. Pocos aplaudirían semejante acto de crueldad, pero más pocos aún aceptarían adoptar un tiflin huérfano.

Tú tuviste suerte - si ser abandonado a tu suerte puede considerarse "suerte". Un sacerdote deambulante te encontró. Sin considerar tu apariencia maldita y los augurios de mala suerte a tu alrededor, el sacerdote te aceptó. Obviando ese acto de preocupación, no podrías llamar a tu benefactor amable - firme, orgulloso, creyente y honrado sí, pero no amable. Aprendiste mucho bajo su tutela y la de aquellos con quien compartía la existencia de su estudiante secreto. Cuando tuviste la fuerza suficiente para vivir por tu cuenta, te lanzó al mundo tan solitario como cuando te encontró.

¿Qué clase de persona era tu profesor? ¿Qué malos augurios vio en ti, y porqué los ignoró? ¿Por qué es que tu entrenamiento religioso no tuvo lugar en un lugar más estructurado? ¿Aprendiste creencias o prácticas diferentes a aquellas de la corriente dominante? ¿Porqué tu benefactor mantuvo en secreto tu existencia? ¿Descubriste las identidades de tus padres? ¿Cómo los perdiste? ¿Te ha hecho tu vida difícil más duro? ¿Buscas distanciarte de otros o buscas camaradería?

## De Tiflines y Confianza

Muchos consideran a los tiflines peligrosos o sospechosos. La sabiduría popular mantiene que dos o más tiflines hablando juntos es presagio de malos tiempos. No muchos de los que creen esto han hablado de hecho con los tiflines a los que tanto temen, e incluso menos aún se dan cuenta que muchos tiflines, también, tienen una mala opinión de su propia raza.

Todo tiflin tiene un secreto que mantiene escondido de los demás, ya sea una afición a la crueldad, el deseo del regreso de Bael Turath, o incluso un sencillo odio hacia sí mismo. Como cada uno es así, todos los tiflines saben (o asumen) que cualquier tiflin que conocen está escondiendo una verdad. Así puedes, lo normal es que los tiflines desconfíen de ellos más incluso más que de otras razas.

Cuando un tiflin escoge confiar en otro, es normalmente porque alguno de los dos tiene ventaja sobre el otro. Sin alguna clase de amenaza o recompensa en el medio, sólo el tiempo puede mermar la cautela de un tiflin.

Pero cuando un lazo de confianza es establecido, un tiflin puede alzarse como el defensor más acérrimo de su honor y amigos. Con tan pocos en los que pueden contar, los tiflin cuidan muy celosamente dichas relaciones.





La clase vengador funciona particularmente bien con este trasfondo, pero cualquier personaje divino podría rastrear sus orígenes a un maestro en las tierras salvajes. Melora es perfecta como tu deidad, pero también pueden serlo Avandra o Kord. Quizás quien te encontró fue un elfo, y te enseñó a adorar a Corellon. Si fuese encontrado por criaturas no humanas, eso podría explicar porqué tu crianza fue tan estricta y escondida.

*Habilidades asociadas:* Aguante, Naturaleza.

## Arma de los Cielos

Demasiado seguido, los tiflines deambulan por el mundo sin propósito. Buscan en el mundo algo que no pueden encontrar dentro de sí mismos, o tratan de huir de lo que aprenden cuando miran al interior de sus almas.

No es así contigo. Toda tu vida has sabido por qué naciste y debido a qué propósito aún respiras. Eres el arma de los cielos, la encarnación profetizada del deseo de los dioses de derrocar a Asmodeo. Puede que no seas tú quien personalmente aseste el golpe final a las puertas del infierno, pero de alguna forma, tú eres la clave. Si fallas en tu propósito, un alma como la tuya no volverá a nacer por mil años.

¿Qué hace que tu alma sea tan especial? ¿Acaso los dioses la modificaron de alguna forma, o es que estás relacionado a algún dios en una manera más profunda que otros? ¿Estás

destinado a batallar contra Asmodeo para encarcelar definitivamente a los demonios en los Nueve Infiernos, o para prevenir algún peligro más inmediato? ¿Acaso todos los dioses excepto Asmodeo están a favor de tu destino, o puede que algunos tengan razones para querer seguir lidiando con los demonios por mil años más?

Un paladín protector o un paladín virtuoso son una gran elección para este trasfondo. Piensa un poco sobre la deidad que favorece a tu personaje. Podrías ser un panteísta que los adore a todos y que se oponga a los enemigos de los dioses, o podrías funcionar como el arma secreta de alguna deidad en particular con una venganza por cumplir contra Asmodeo. Si tu DM te lo permite, podrías incluso servir a una deidad malvada. Incluso el dios más vil podría tener una buena razón para ver derrotadas a las fuerzas infernales.

*Lenguajes asociados:* Supernal.

*Habilidades asociadas:* Historia, Religión.

## Herencia Rechazada

Muchos tiflines crecen conociendo sólo a unos pocos de sus congéneres. Tú no tuviste tanta suerte.

Tu vida comenzó en Bael Hexott, una colonia de cientos de tiflines escondidos en el castillo en ruinas de un poderoso clérigo de la época de Bael Turath. Los líderes de tu colonia clamaban ser parientes de este antiguo líder, presentando como prueba su habilidad de traspasar las barreras mágicas del castillo. Tal y como el antiguo clérigo,



los tiflins de Bael Hexott adoran a Asmodeo. Los extraños que encontraban la colonia secreta inevitablemente se convertían en sacrificios dentro de sus llameantes pasillos.

Sin embargo, tú nunca sentiste pasión alguna por las doctrinas de tiranía y dominación de Bael Hexott. Mientras más te rebelabas a las tentaciones de Asmodeo, más claramente escuchabas el llamado de otro dios. Escondiste tus creencias, pero con el tiempo tu fe ya no pudo continuar siendo un secreto. Escapaste de Bael Hexott, esperando nunca más regresar.

¿Qué deidad te llamó en la oscuridad? ¿Buscaron los tiflins de Bael Hexott silenciarte? ¿Dejaste familiares o amigos atrás? ¿Podrían ellos también estar tentados a seguir un camino de luz?

Habiendo venido de un lugar de tiranía y maldad, podrías querer seguir a una deidad de libertad o amabilidad, como Pelor o Avandra. Por otro lado, quizás Kord te dio la fuerza suficiente para rebelarte, o Sehanine te ayudó a esconder tu verdadera fe.

Cuando escojas los poderes para tu personaje, considera tomar aquellos que ayuden a otros a ganar la liberar que deseas para ti mismo, tal como poderes que otorguen tiradas de salvación. Además, considera cómo tu hogar pueda haberte afectado: quizás evitar poderes de fuego y favoreces poderes de radiantes.

*Habilidades asociadas:* Engaño, Sigilo.

## Senda de Parangón: Guardián del Infierno

*“No hay nada más traicionero o merecedor de un destino terrible que un demonio. Lo sé. La verdad está en mi sangre.”*

**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier clase divina.

En un periodo lóbrego de la Guerra del Alba, Asmodeo, en aquél entonces un mero exarca, se alzó y mató a su dios. Como castigo, los dioses encarcelaron a Asmodeo y a sus seguidores en los Nueve Infiernos, y así fue que nacieron los demonios.

Ya sea por error o sabiduría, los dioses liberaron a Asmodeo cuando determinaron que una maldad era necesaria para combatir a otra: los primordiales. ¿Quién puede decir ahora cuál era la menor maldad, especialmente siendo que Asmodeo ayudó a vencer y a derrotar a los primordiales?

Sabes una cosa con seguridad: los Nueve Infiernos deberían ser una prisión. Asmodeo y los suyos deben ser encerrados. Quizás nunca deberían haberlos soltado.

Quieres que los demonios regresen a sus infiernos, y tu dios bendijo tu deseo. Es tu misión el hacer que Baator otra vez se convierta en la ruina de las criaturas infernales y no su refugio, y la deidad a la que honras te ha otorgado las herramientas para hacer que así sea. No descansarás hasta que cada demonio cargue las ardientes cadenas de sus propios pecados. Y cuando el último portón divino se cierre y el último candado mágico esté puesto, no descansarás. El infierno necesitará un guardián.

## Rasgos de El Guardián del Infierno

**Llaves del Cielo (Nivel 11):** Tú y tus aliados dentro de 10 casillas ganan un bono +2 a las tiradas de salvación contra los efectos que aturden, inmovilizan, paralizan o dominan.

**Fuerza del Carcelero (Nivel 11):** Cuando gastas un punto de acción para hacer una acción, hasta el fin de tu próximo turno, cualquier poder que uses que ralentice o inmovilice un objetivo en cambio encarcelará al objetivo.

**Las Cadenas de sus Pecados (Nivel 16):** Siempre que logres un golpe crítico contra un enemigo, esa criatura será encarcelada y no podrá teletransportarse hasta el final de tu próximo turno. Si el objetivo es un demonio, también pierde su resistencia al daño hasta el fin de tu próximo turno.

### Yugo del Cielo

*Ataque Guardián del Infierno 11*

*Unas ataduras de energía radiante caen pesadamente sobre los hombros de tu enemigo.*

**Encuentro** ♦ Divino, Radiante

**Acción Estándar** A distancia 10

**Objetivo:** Una criatura.

**Ataque:** Carisma o Sabiduría VS Voluntad

**Impacto:** 2d6 + modificador de Carisma o Sabiduría daño radiante, y el objetivo es encarcelado hasta el final de tu próximo turno. Si el objetivo es un demonio, es en cambio dominado hasta el fin de tu próximo turno.

### Grilletes del Averno

*Utilidad Guardián del Infierno 12*

*Ruidosos grilletes fantasmales sisean y se retuercen en el área, entorpeciendo a tus enemigos tanto en cuerpo como en alma.*

**Diario** ♦ Divino, Fuego, Zona

**Acción Estándar** Área explosión 2 con 10

**Efecto:** La explosión crea una zona de cadenas espectrales que duran hasta el fin de tu próximo turno. Los enemigos tratan a la zona como terreno difícil y sufren una penalidad -2 a las tiradas de ataque mientras en la zona. Las criaturas con la palabra clave demonio también pierden su resistencia al daño y ganan vulnerabilidad 10 al fuego mientras están dentro de la zona.

**Mantenimiento Menor:** La zona persiste.

### Al Diablo Contigo

*Ataque Guardián del Infierno 20*

*Cadenas abrasadoras se enredan en tu enemigo, llevándoselo para que arda gritando en los Nueve Infiernos.*

**Diario** ♦ Divino, Fuego

**Acción Estándar** A distancia 20

**Objetivo:** Una criatura maltrecha.

**Ataque:** Carisma o Sabiduría VS Voluntad

**Impacto:** El objetivo es desterrado a una mazmorra secreta en los Nueve Infiernos (tirada de salvación termina). Mientras desterrado, el objetivo es removido del juego. También es aturdido, pierde toda resistencia o inmunidad al fuego, y sufre daño continuo de fuego 15. En una tirada exitosa, el objetivo regresa al último espacio ocupado. Si ese espacio está ocupado, el objetivo regresa al lugar desocupado más cercano de su elección.

**Fallo:** El objetivo sufre daño de fuego 15, es inmovilizado y no puede teletransportarse (tirada de salvación termina ambos).



# Tiflines Marciales

Los tiflines de inclinación marcial favorecen la dependencia en uno mismo y los conocimientos adquiridos por cuenta propia aún más que los demás. Aprenden sus lecciones en las calles y callejones o en medio de la salvaje naturaleza, por que así deben hacerlo. Dichos individuos también estudian a sus enemigos por conocimientos; ningún tiflin digno de sus cuernos falla en aprender algo de sus adversarios. Y ya que sus habilidades vienen de su propia destreza y agallas en vez de una fuerza exterior, su confianza y ansias de probar su superioridad a menudo llevan a los tiflines marciales a hacer cosas arriesgadas.

A pesar de la conexión entre la independencia del tiflin y la preferencia del personaje marcial a perfeccionarse por su cuenta, la unión entre esta raza y fuente de poder está lejos de ser perfecta.

## Clases Marciales

Como pícaros, los tiflines se benefician de sus bonificaciones raciales a Engaño y Sigilo. Pícaro embaucador, equilibrista o degollador se benefician todos de gran Carisma, mientras que el pícaro misterioso aprecia un alto puntaje en Inteligencia. Revisa los poderes aumentadores de Carisma en *Poderes Marciales*, y considera obtener entrenamiento en Intimidar.

Tal y como el infame general Malachi de Bael Turath, los tiflines actúan sorprendentemente bien como señores de la guerra. Quizás sus aliados toman inspiración de la persistente majestuosidad del imperio caído. Quizás su herencia oscura intimida a amigos y enemigos por igual. O podría simplemente ser que valúan sus mentes mordaces y naturaleza decidida. Sea como sea, las bonificaciones a Inteligencia y Carisma significa que cualquier señor de la guerra funcionaría bien con esta raza.

Los guerreros y exploradores tiflin son raros, pero dichas combinaciones ofrecen opciones únicas a través de dotes tales como *Cólera Residual* o *Acompañante Diabólico*.

## Trasfondos Marciales

Usa estos elementos de trasfondo marciales para ayudarte a construir un personaje acorde a uno de estos arquetipos tiflin.

### Líder de Pandilla

Creciste en las calles, viviendo en el lado equivocado de la ley. Un día algo en tu interior cambió, y juraste no vivir simplemente como uno más en la porquería que se arrastra por los callejones y las alcantarillas de la ciudad. Trepaste con tus garras a través de los rangos del mundo bajo, hasta que llegaste a liderar tu propia pandilla de ladrones... al menos por un tiempo.





¿Qué te colocó en el camino a convertirte en el líder de una pandilla, y qué hizo que te detuvieras? ¿Acaso algo te asustó tanto como para enderezarte? ¿Cometía tu pandilla crímenes sólo hacia los retorcidos y avariciosos, o eras más imparcial? ¿Se dedicaba tu pandilla sólo a robar, o empleabas tácticas más brutales? ¿Qué les sucedió cuando los dejaste? ¿Tus antiguos aliados aún te respetan, y puedes confiar en que te presten ayuda, o eres un paria? ¿Aún eres buscado por alguna autoridad? ¿Conocen tus amigos la verdad sobre tu pasado?

El pícaro degollador y el embaucador son buenas opciones para este trasfondo, y la senda de parangón del Ladrón Maestro Cófrade es una elección obvia. Como un señor de la guerra, puedes utilizar este trasfondo para explicar cómo adquirió tu personaje habilidades de liderazgo. Considera al señor de la guerra arquero, quizás incluso entrenamiento en Sigilo para esconderte y ganar ventaja en combate.

*Habilidades asociadas:* Sigilo, Recursos.

## Espada a la Venta

Mercenario no termina de ser la palabra correcta. Suena demasiado formal, demasiado militar. No, tú trabajabas para vivir, y por más feo que el trabajo se pusiera, traía comida a la mesa y dinero a la cartera. Tu vida como una espada contratada no fue fácil - y tienes las cicatrices para probarlo -, pero aquellos que se encontraron al otro lado de tu espada siempre se llevaron la peor parte del trato.

¿Por qué era pelear por dinero la mejor forma de ganarte la vida? ¿Te dio tu trabajo una reputación, y es una que recibes con gusto o que rehúyes? ¿Qué clase de trabajos tomabas - amenazar a comerciantes, sospechoso trabajo de guardaespaldas para algún noble consentido, o algo mucho peor? ¿Hubo trabajos que no pudiste aceptar? ¿Aún te debe alguien tu paga? ¿Hiciste algún enemigo mientras trabajas por los intereses de alguien más?

Éste es un buen trasfondo para guerreros o señores de la guerra, pero como un explorador o pícaro, tu empleador podría haberte utilizado en roles más secretivos. Quizás en vez de un soldado fuiste un escucha, o quizás en vez de un guardia armado actuaste como un guardaespaldas encubierto.

Considera dotes que hagan énfasis en tu historia como alguien que vivió al lado de su espada.

*Habilidades asociadas:* Sanar, Percepción.

## Artista del Carnaval

Creciste en un circo llamado *La Cabalgata Carnaval de Nightrule*. Su inquietante música se alejaba millas por delante de la caravana, prometiendo secretos siniestros y deleites demoníacos que atraían visitantes millas a la redonda. Bestias encantadas, artistas prodigiosos, entretenimientos salvajes y juegos divertidos se derramaban en campo abierto o plazas de ciudad. La Cabalgata Carnaval hechizaba a sus visitantes con sus sustos y placeres. Nightrule, el carismático tiplin líder del circo, te dio asilo y te convirtió en uno de sus artistas estrella. Tu vida salvaje en el circo te trajo muchas alegrías y te enseñó

el mundo, pero incluso el sueño más feliz puede convertirse en una pesadilla.

¿Cuántos años tenías cuando te uniste al circo? ¿Lo hiciste porque querías, o alguien de alguna forma de arrastró a él? ¿Cuál eras - el forzado, el tirado de cuchillos, un acróbata, un bufón, o una aberración? ¿Interpretaste más de un rol, quizás adoptando un disfraz nuevo para cada uno? ¿Muestras aún vestigios de tu pasado, u ocultas el tiempo que pasaste bajo la influencia de Nightrule? ¿Qué siniestros secretos ocultaba la Cabalgata Carnaval del público? ¿Por qué te fuiste? ¿Dejaste atrás a alguien importante para ti?

Piensa sobre tu rol en el circo, y toma dotes y otros elementos de personaje que refuercen ese rol. Un acróbata podría adoptar *Salto Alto* o *Escalador Seguro*. Como un artista del escape, podrías estar entrenado en *Acrobacias* y *Hurto* y tomar la dote de *Artista del Escape*. Un tirador de cuchillos podría escoger *Lanzar Lejos* y *Desenwaine Rápido*.

*Habilidades asociadas:* Acrobacias, Atletismo.

## Realeza Vengativa

Luego de la caída de Bael Turath, algunos tiplines mantuvieron su poder, gobernando sobre baronías y ducados aislados entre los restos del imperio. Tu familia gobernó uno de dichos feudos - en realidad, poco más que una torre resistente y su pueblo circundante, pero aún así, una marca de orgullo.

Cuando regresaste a casa luego de una larga misión diplomática, encontraste a la torre reducida a escombros y a todos muertos. Sólo huellas borronadas y flechas olvidadas en los cuerpos de los caídos daban indicación alguna de los horrores que habían ocurrido. Tu escolta real huyó a un reino vecino rogando por albergue, pero tú no podías dejar que el rastro desapareciera del todo, por miedo que los asesinos responsables no fueran castigados.

¿Qué recuerdas de tu historia Real? ¿Buscaste reclamar tu reino destrozado? ¿Quién acabó con todo lo que conocías? ¿Cómo llevarás a cabo tu venganza cuando encuentres a los villanos? ¿O existe algo que te impide llevar a cabo esa venganza?

Cualquier clase marcial funciona con este trasfondo. Decide si aprendiste los talentos de esta clase antes o después de la caída de tu reino; pícaro y señor de la guerra encajan bien con un trasfondo noble, mientras que el guerrero y el explorador tendrían más sentido con un solitario decidido a conseguir venganza. Considera mezclar elementos de personaje contrastantes para representar tanto tu vida de realeza como tu nueva, más dura existencia, tal y como las dotes *Cazador Letal* y *Un Poco de Todo*.

*Habilidades asociadas:* Aguante, Naturaleza, Percepción.



# Senda de Parangón: Cometa Infernal Turathi

*"Soy habilidoso en un arte marcial que tiene más de mil años de antigüedad. Te la enseñaría, pero morirías demasiado rápido."*

**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier arte marcial.

Bael Turath dejó más que ruinas a su muerte. El conocimiento fue también su legado. Ninguna sociedad alcanza semejante altura sin crear grandes obras de arquitectura, arte, magia y - más importante - guerra. Aventureros, escolares y entusiastas han buscado por mucho tiempo los secretos marciales dados por sentado por los nobles del imperio infernal.

Tú sabes uno de esos secretos: un estilo marcial olvidado mucho atrás, creado especialmente para tiflines, haciendo uso de sus facultades mentales y único físico para realizar increíbles hazañas. Tu estudio del Estilo de la Cometa Infernal te ha otorgado un mayor entendimiento de la capacidad de tu cuerpo y la habilidad para superar sus limitaciones.



## Rasgos de la Cometa Infernal de Turathi

**Tenacidad Turathi (Nivel 11):** Suma tu modificador de Inteligencia o Carisma al valor de tus esfuerzos curativos. Además, ganas un esfuerzo curativo.

**Acción de Barrido de Cola (Nivel 11):** Cuando gastas un punto de acción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, cada enemigo adyacente al objetivo del ataque queda vulnerable tanto si aciertas como si fallas.

**Vigor Turathi (Nivel 16):** Cuando usas *ira infernal*, ganas puntos de golpe temporales iguales a 10 + tu modificador de Inteligencia o Carisma.

### Carnero del Infierno

Ataque Cometa Infernal Turathi 11

*Usando una técnica simple pero brutal, entierras tu nudosa frente en tu desprevenido enemigo.*

**Encuentro** ♦ **Marcial**

**Acción Menor** **Cuerpo a cuerpo 1**

**Objetivo:** Un enemigo.

**Ataque:** Destreza + 4 o Fuerza + 4 VS Fortaleza

Nivel 21: Destreza + 6 o Fuerza + 6 VS Fortaleza

**Impacto:** El objetivo queda aturdido hasta el final de tu próximo turno.

### Monta la Cola del Demonio

Utilidad Cometa Infernal Turathi 12

*Con un giro de tu cola, enganchas a tu enemigo y tuerces tu cuerpo hasta llegar a una nueva posición.*

**Encuentro** ♦ **Marcial**

**Reacción Inmediata** **Personal**

**Desencadenante:** Un enemigo entra a una casilla adyacente a ti.

**Efecto:** Corres a mitad de velocidad a una casilla adyacente al enemigo desencadenante.

### Hoja en Llamas

Ataque Cometa Infernal Turathi 20

*Convocando tus lazos infernales y la habilidad de antiguos maestros Turathi, liberas los fuegos de tu alma para quemar a tus enemigos.*

**Diario** ♦ **Marcial, Postura**

**Acción Menor** **Personal**

**Efecto:** Hasta el final de la postura, tu ataque cuerpo a cuerpo da daño extra de fuego 1d6 y gana la palabra clave fuego. Cuando golpeas con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar una acción gratis para terminar esta postura y aumentar el daño extra de fuego de ese ataque a 5d6.



# Tiflines Primigenios

Las oleadas del Mar Astral se alzan y chocan en la sangre de cada tiflin, acallando la suave llamada de los espíritus primigenios del mundo. Aún así, algunos tiflines logran prestar atención a su llamado.

Muchos encuentran atractiva la ferocidad de los poderes primigenios, y otros se encuentran llamados por su luz desenfrenada. Aquellos que resienten a los dioses y demonios por igual encuentra solaz en el énfasis de los espíritus en la fuerza e independencia del mundo y sus seres vivos. Después de todo, si un esclavo debe escoger a un amo, ¿por qué no elegir a uno que aboga por su libertad?

## Clases Primigenias

Los tiflines son buenos bárbaros thane, normalmente concentrándose en poderes que se benefician de su alto puntaje de Carisma. Muchos poderes bárbaros hacen más daño o tienen efectos adicionales contra enemigos maltrechos, lo que va bien con el rasgo racial Búsqueda de sangre del tiflin. Amigos y enemigos por igual temen a los tiflines bárbaros, terrores iracundos.

Los tiflines verán, también, que la clase chamán hace buen uso de sus talentos naturales, en especial como un chamán pantera con el rasgo de clase Espíritu Acechador, para beneficiarse de un alto puntaje de Inteligencia. Dichas

características normalmente se encuentran en una comunidad salvaje, que tienen poca (si alguna) conexión a las urbes conocedoras del mundo, que puedan saber algo del origen tiflin. Ver el trasfondo de Campeón de la Tribu Quimera como ejemplo.

Los tiflines rara vez se convierten en druidas, protectores o buscadores. Una tribu humana con miembros de esta raza podría llegar a producir un individuo de dichas clases, o dichos tiflines podrían haber decidido responder a la llamada de los poderes primigenios sin conocimiento previo. Ver el trasfondo Héroe Insólito como ejemplo.

## Trasfondos Primigenios

Los elementos de trasfondo primigenios en esta sección pueden ayudarte a construir un personaje que corresponda a algún arquetipo de tiflin bárbaro, druida, chamán, buscador o protector.

### Campeón de la Tribu Quimera

En la época oscura que siguió a la caída de Bael Turath y de Arkhosia, los tiflines se desperdigaron por los poblados en ruinas del caos postapocalíptico. Muchos sobrevivieron aferrándose a las luces casi extintas de civilización, pero otros se adentraron, junto a sus primos humanos, en la oscuridad de un mundo vuelto feroz. Las tribus humanas salvajes tallaron un lugar en el mundo para ellos,





en medio de las tierras salvajes, y perdieron todo contacto con su historia civilizada.

Tu gente, los orgullosos nómades de la Tribu Quimera, son así. Ven tus extraños rasgos físicos como obsequios de la criatura totémica de la tribu. Tus cuernos son aquellos del carnero. Tu cola y tu resistencia al fuego provienen de tu alma de dragón. Finalmente, tu sed de sangre nace del corazón del león.

¿Cómo aprendiste la verdad sobre tu herencia tiflin?  
¿Cómo cambió este conocimiento tu forma de verte a ti mismo? ¿Continúas considerando a la quimera tu totem?  
¿Cómo eras tratado en tu tribu? ¿Perteneías a algún linaje de liderazgo? ¿Dejaste la tribu, o fuiste forzado a irte? ¿Quieres regresar a la tribu, o quizás buscan ellos encontrarte?

Este es un gran trasfondo para cualquier tiflin de clase primigenia. Como un bárbaro, podrías atribuir tu fuerza y furia a la quimera. Como un druína, podrías utilizar *forma salvaje* para asumir la apariencia de un carnero o un león. Si juegas como un chamán, tu compañero espiritual podría verse como una pequeña quimera. Un buscador tiflin podría montar una quimera voladora, desde la cual hacer sus ataques. Y como un protector, podrías aspirar a obtener el poder de nivel 29 de *forma de una quimera*.

*Habilidades asociadas:* Atletismo, Aguante.

## Héroe Insólito

Nunca pediste esto. Eras perfectamente feliz con tu vida en la ciudad. Bueno, quizás no exactamente feliz; pasabas los días como un sirvergüenza, un embaucador. Un día, uno de tus planes para traer monedas de plata a tu bolsillo se dio con un problema, y resolviste que sería prudente irte del pueblo por unos días.

Fue entonces cuando el espíritu te habló.

Mientras descansabas cerca de una laguna en el bosque, escuchaste su voz en tu mente y corazón. Te había escogido, dijo. El bosque necesitaba un campeón, y era tu destino ayudar. Muchas veces intentaste deshacerte de esta obligación, pero cada una de esas veces tu mente regresaba a la belleza del claro del bosque y a la calidez de la voz. A veces te preguntas, si hubieras escogido otro camino a través del bosque, si el espíritu habría escogido a otro viajero como su campeón.

¿Cuán conectado estás a tu antigua vida? ¿Cuánto hace que la dejaste atrás? ¿Cómo te afecta, el estar atrapado entre dos mundos? ¿Aún te arrepientes de la elección del espíritu? ¿De ser así, cómo se manifiesta esta renuencia en tu actitud hacia los espíritus? ¿Qué era el espíritu que te enseñó a usar magia primigenia? ¿Qué peligros te llevaron a la defensa del bosque, y cómo amenazan aún al mundo?

Puedes representar tu conflicto interno entre los mundos civilizados y primigenios con una mezcla de elecciones de habilidad (Naturaleza y Recursos son dos buenas aptitudes opuestas). Considera utilizar dotes multiclase o incluso reglas de personajes híbridos para construir a un personaje dividido entre los espíritus primigenios y otro rumbo distinto.

*Habilidades asociadas:* Engañar, Recursos.

## Criado por Bestias Salvajes

Como muchos otros pobres niños tiflines, tus padres te abandonaron para que murieras en la intemperie. Sin embargo sobreviviste gracias a los cuidados de una bestia mágica. La mayoría consideraría peligrosa a tu familia adoptiva, más probable de ellos el comerte que cuidar de ti.

Mientras crecías, forjaste una conexión con el mundo primigenio, y te diste cuenta que no podías permanecer con tu familia salvaje por siempre. Como un pájaro, eventualmente dejaste el nido para forjar tu propio camino en el mundo.

¿Qué criatura te encontró y te mantuvo a salvo? ¿Por qué no simplemente te comió vivo? ¿Cómo te introdujiste en el mundo civilizado? ¿Cómo reaccionaste a ver otros tiflines? ¿Ansías aún correr por los prados junto a tu familia? ¿Dónde viven ahora, y te mantienes en contacto con ellos?

Este trasfondo funciona bien con cualquier clase primigenia. Escoge poderes que reflejen a las criaturas que te criaron, o cambia el “sabor” de los poderes que selecciones para imitar aspectos de esa clase de monstruo.

*Habilidades asociadas:* Naturaleza, cualquier aptitud en la que tus padres adoptivos estén entrenados.

*Lenguajes asociados:* Un lenguaje hablado por tus padres adoptivos.

## Senda de Parangón: Redentor de los Malditos

*“No me enfrente solo a la maldad. A mi lado están las almas de mis ancestros tiflin, una vez malditos a una eternidad en el infierno, pero ahora buscando salvación por sus crímenes. Frente a esta fuerza, ningún mal puede seguir escapando por mucho más.”*

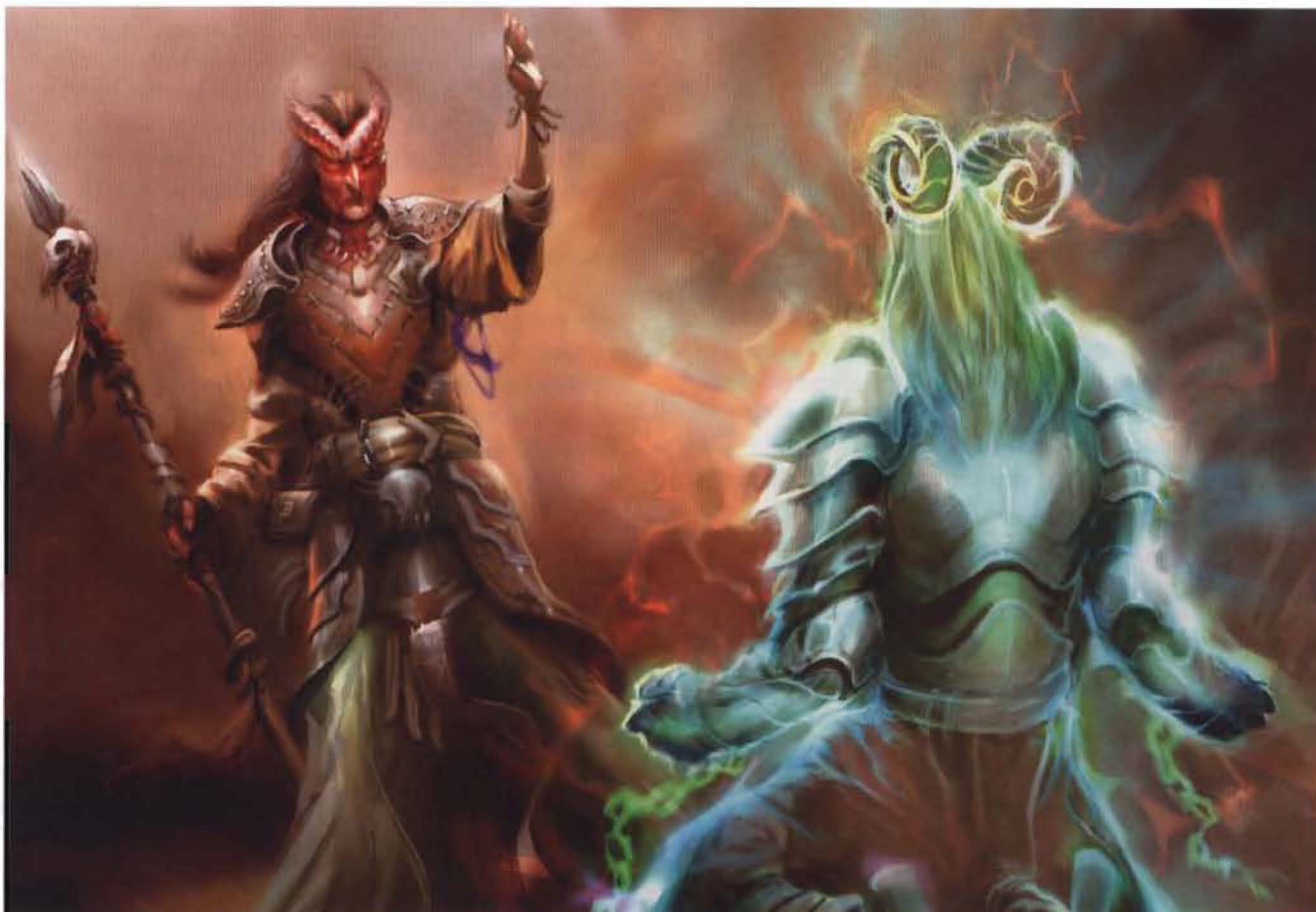
**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier clase primigenia.

Invocas a los espíritus malditos de tus ancestros tiflin para combatir a las fuerzas del mal.

Aquellos más responsables por las maldades de Bael Turath pagaron con sus almas, y aquellos que no cargaron con la misma responsabilidad fueron arrastrados hacia los Nueve Infiernos en el acuerdo. Aunque lejos de ser inocentes, estos espíritus tiflin buscan redención por las maldades cometidas al mundo en el nombre de su imperio. Sus crímenes no son tuyos, pero tú eres su legado, y estás determinado a ayudar a tus ancestros a pagar su deuda.

Ambos mundos, el de los vivos y el de los espíritus, llevan heridas dejadas por Bael Turath. Con ayuda de almas tiflin buscando salvación, quizás tú puedas sanar estas heridas. Y si puedes alejar a unos cuantos mortales del sendero del mal a tiempo para salvar sus almas, mucho mejor. Después de todo, el ardiente agarre de los demonios no es tan fuerte como para reclamar almas que el mundo quiere ver salvadas.





## Rasgos del Renditor de los Malditos

**Llamando a las Almas a Batalla (Nivel 11):** Puedes gastar un punto de acción para teletransportarte a ti y hasta a cinco aliados dispuestos a los que puedas ver a cualquier casilla adyacente a un monstruo dentro de 10 casillas al que puedas ver. Cada aliado gana ventaja de combate contra ese enemigo hasta el fin de tu próximo turno.

**Recompensa del Renditor (Nivel 11):** Cada vez que reduzcas a un enemigo no-esbirro a 0 PG, tú o un aliado adyacente a ti (o a tu compañero espiritual, si tienes uno) gana una bonificación +2 a sus defensas y tiradas de salvación hasta el fin de tu próximo turno.

**Escudo Espiritual (Nivel 16):** Ganas resistencia necrótica igual a  $5 + 1/2$  de tu nivel.

### Tu Final Espera

*Ataque Redentor de los Malditos 11*

*Los espíritus les hablan a las almas de tus contrincantes, susurrando sobre la maldición eterna que se cierne sobre ellos.*

**Encuentro** ♦ **Miedo, Primigenio, Psíquico**

**Acción Estándar** Cercana explosión 3

**Objetivo:** Cada enemigo en la explosión

**Ataque:** Fuerza o Sabiduría VS Voluntad

**Impacto:**  $3d10 +$  modificador de Fuerza o Sabiduría daño físico, y el objetivo queda aturdido hasta el final de su siguiente turno.

### Espíritu de Sacrificio

*Utilidad Redentor de los Malditos 12*

*Sintiendo peligro, tus espíritus ancestros alzan a un aliado herido y lo ponen a salvo, utilizando su propia energía primigenia para vigorizarlo.*

**Encuentro** ♦ **Primigenio, Teletransportación**

**Reacción Inmediata** Cercana explosión 10

**Desencadenante:** Tú o un aliado dentro de 10 casillas es golpeado.

**Objetivo:** El personaje desencadenante.

**Efecto:** Teletransportas al objetivo 5 casillas. El objetivo gana puntos de golpe temporales iguales a tu modificador de Fuerza o Sabiduría +  $1/2$  de tu nivel.

### Salvación del Alma Ígnea

*Ataque Redentor de los Malditos 20*

*Ruegas a los Nueve Infiernos por almas en búsqueda de salvación que ayuden a tu causa y así encuentren paz.*

**Diario** ♦ **Conjuración, Fuego, Sanar, Primigenio**

**Acción Estándar** Cercana explosión 10

**Efecto:** Conjuras cuatro espíritus fogosos en busca de redención. Cada espíritu aparece en una casilla diferente dentro de la explosión. Los espíritus duran hasta el fin de tu próximo turno. Un enemigo que termina su turno adyacente o dentro de la casilla de un espíritu sufre daño constante de fuego igual a tu modificador de Fuerza o Sabiduría (tirada de salvación termina). Un aliado que gaste un esfuerzo curativo adyacente o dentro de dichas casillas recupera puntos de golpe extra iguales a  $10 +$  tu modificador de Fuerza o Sabiduría, y ese espíritu abandona el mundo.

**Mantenimiento Menor:** El espíritu persiste.



# Tiflines Psiónicos

La fuente de poder psiónico proviene de una antigua incursión del Reino Lejano hacia el mundo. Ya sea que el poder nació como una infección de aquella rara realidad o como una defensa contra la plaga de seres extraños y energía del Reino Lejano, no se sabe con seguridad, pero muchos practicantes de las artes mentales consideran un deber el usar la psiónica en defensa del mundo.

Los tiflines rara vez comparten este punto de vista. Como individuos marginados de la sociedad, los tiflines a menudo hacen uso de cualquier poder que puedan obtener para ellos mismos. Se necesita considerable heroísmo para ver más allá de su situación personal y usar la fuerza psiónica sólo para el bien.

## Clases Psiónicas

Los tiflines que siguen los caminos de la mente suelen caminar solos, encontrando su propia forma de dominar sus poderes. Dichos personajes a menudo son ardientes o mentes de batalla.

El tiflin ardiente se beneficia de su gran puntaje de Carisma. Los poderes del personaje nacen como una extensión aparentemente natural de los conflictos internos surgidos a lo largo de la vida de un tiflin. Tales individuos parecen caer en roles de líder por defecto más

por inclinación - los otros buscan a al tiflin ardiente en búsqueda de guía, más allá de que él esté dispuesto a darla.

Tiflines psiónicos más inclinados a la acción que a la emoción se convierten en mentes de batalla. Estos luchadores se concentran en dureza física y mental sobretodo, pero dependen también en el engaño y la astucia. Una mente de batalla rápida es el que va mejor con el tiflin, debido a su dependencia en alto Carisma.

Aquellos tiflines que encuentran la forma de aprender poderes mentales - típicamente a través de una academia humana, aunque los tiflines pueden buscar entrenamiento entre cualquier zona - pueden convertirse en maestros psiónicos. Las bonificaciones raciales a Inteligencia y Carisma del tiflin hacen de la clase una opción excelente. En particular, los psiónicos telépatas hacen uso de su ingenio y astucia para manipular los pensamientos de los demás.

Los monjes tiflin prueban ser muy inusuales, ya que la mayoría encuentra que sus talentos - y su temperamento - los empujan hacia otras clases psiónicas. Sin embargo, todo monasterio tiene historias del estudiante tiflin que fue hacia ellos luego de una gran tormenta u otro evento significativo y que luchó contra el estigma de su historia racial para convertirse en un maestro de la mente y el cuerpo.

## Trasfondos Psiónicos

Estos elementos de trasfondo psiónico pueden ayudarte a reflejar la extraña ruta que tu personaje tiflin puede haber tomado para adquirir sus poderes.

## Abandonando la Academia

Tus padres reconocieron tus talentos naturales antes incluso de que pudieras caminar. Algunos llamaron a tus inusuales poderes una maldición, pero tus padres los vieron como un regalo e hicieron lo que pudieron para ayudarte a desarrollar tus habilidades psíquicas. Al final, sin embargo, supieron que había demasiado que no podían enseñarte.

Cuando fuiste lo suficientemente grande como para salir al mundo por tu cuenta, tus padres te enviaron a aprender artes psiónicas a una academia regida por estrictos instructores. Mientras tomabas clases para endurecer tu mente y corazón, aprendiste que tu poder psiónico te marcó como destinado a gobernar. Desde tu nacimiento, te dijeron, habías sido mejor que todos aquellos a tu alrededor. Estas ideas encajaron bien con las historias que habías oído de niño sobre cómo los tiflines resucitarían algún día Bael Turath y gobernarían de nuevo.

Por un tiempo, pensaste que podrías ayudar a comenzar ese renacimiento, pero tu buen juicio te salvó de una vida como un déspota malvado. Una noche escapaste de tus crueles maestros y corriste en la oscuridad, para jamás regresar. Fue una traición a la escuela y a los deseos de tus padres, pero la lealtad a tu propia consciencia fue más fuerte que estos otros factores.

¿Sabían tus padres de las enseñanzas inmorales de tu academia? ¿Te llevaron por voluntad propia, o fue algún poder mayor el que dictaminó tu asistencia? ¿Obtuvieron





alguna recompensa por entregarte a la academia psiónica? ¿Eras un estudiante modelo, o un buscableitos? ¿Qué planearon tus profesores para tu futuro? ¿Qué pensaron tus padres sobre tu salida de la academia? ¿Eres buscado por agentes de la academia, temerosos de lo que puedas hacer con lo que aprendiste allí?

Este trasfondo funciona bien con un psíquico o un monje porque ambas clases asumen que el personaje necesita algún entrenamiento para aprender las nociones elementales de los poderes de su clase. Aún así, un ardiente o una mente de batalla pueden ir bien, con malvados profesores manipulando las emociones de sus estudiantes o inculcándoles las tácticas de pelea sucia. Más allá de la clase, podrías escoger dotes que presenten tu experiencia educacional, como Entrenamiento de Aptitudes.

*Habilidades asociadas:* Arcanos, Intimidar.

## Buscador de Memorias

Todos decían que un castillo en ruinas era peligroso, ¿pero qué mejor lugar para los adolescentes para jugar que una zona a donde los adultos temen entrar? Tú y tus amigos habían correteado por las ruinas tiflin docenas de veces antes de que sucediera. Mientras estabas luchando con un compañero de juego, el suelo colapsó bajo ustedes. Descubrieron la cámara de una mazmorra llena de restos de muertos. Tus aterrados amigos huyeron para nunca regresar,

pero tú no te asustaste por los huesos. El evento te ofreció la oportunidad perfecta para aprender de tu herencia.

Regresaste a las ruinas una y otra vez, a menudo explorando sus secretos por días enteros. Una vez, encontraste algo especial: un cristal impreso con visiones del pasado, incluyendo las enseñanzas de un psíquico tiflin. Este cristal despertó no sólo tu poder psiónico latente, sino también un ardiente deseo de aprender más del pasado.

¿Dónde estaban las ruinas en las que jugabas? ¿Desenterraste otros secretos, quizás algunos peligrosos? ¿Encontraste algunas criaturas en las mazmorras bajo las ruinas? ¿Qué memorias estaban contenidas en el cristal? ¿Aún lo tienes? ¿Quién era el psíquico tiflin? ¿Qué le sucedió a tus amigos de la infancia? ¿Qué buscas descubrir de las visiones del cristal - las técnicas psiónicas perdidas de los antiguos tiflins, secretos de la historia tiflin, o quizás algo completamente diferente?

Este trasfondo funciona igual de bien para ardientes y mentes de batalla como para monjes y psíquicos; quizás buscaste tutelaje luego de tu contacto con el cristal de las memorias. Trabaja junto a tu DM para establecer los detalles de las ruinas y de las memorias. El cristal y tu búsqueda por conocimientos podría convertirse en una herramienta de historia mayor o simplemente permanecer como material de trasfondo, según tu inclinación.

*Habilidades asociadas:* Dungeons, Historia.

## Asesinos Tiflin

La clase del asesino aparece exclusivamente en *D&D Insider* ([www.dndinsider.com](http://www.dndinsider.com)). Esta clase es la primera en utilizar la fuente de poder de las sombras, la energía del Páramo Sombrio. El asesino establece un lazo con el oscuro reflejo de sí mismo y usa esta conexión como un conducto para el rumiante poder del plano de los muertos.

Los tiflins pueden encontrar al poder de las sombras y la clase asesino atractiva por un gran número de razones. Un tiflin preocupado por el trato hecho por los antiguos podrían adorar a la Reina Cuervo para ganar su protección a través de servidumbre. Otros tiflins podrían querer la fuente de poder de las sombras porque no tiene un amo verdadero. El plano provee su magia para bien o para mal, y no exige nada de sus usuarios... excepto quizás la rendición de una parte de uno mismo a las sombras. ¿Pero quién puede ser cuál es tu alma y cuál la sombra una vez que el intercambiado ha sido hecho?

Los asesinos dependen en la Destreza para la mayoría de sus poderes y otros rasgos de clase, pero el Carisma es el segundo puntaje de habilidad más importante. Con su bono a Carisma, los asesinos tiflins deberían considerar el rasgo Acechador en la Noche, que agrega el bono de Carisma del tiflin al daño siempre que no haya un enemigo adyacente a tu objetivo. Además, el bono racial a Sigilo va bien con el motivo del asesino.

Opciones mecánicas para asesinos, incluyendo dotes, poderes y sendas de parangón, aparecen en los números #379, #382 y #385 de la revista *Dragon*.

## Adivino

Tu talento para la observación te ha servido bien como un adivino. Al igual que otros charlatanes que trabajan por cobres, les hablas a los ancianos de muchos años por venir, a los románticos del amor que pronto encontrarás, y a los paranoicos de los peligros que yacen en la oscuridad. No parecía mentir, decirle a la gente aquello que quiere escuchar.

Las cosas se complicaron cuando tus predicciones comenzaron a hacerse realidad. El negocio mejoró, pero pronto comenzaste a presagiar cosas que no fueron de su agrado. No podías detenerlos, desenmascarando mentiras y desenredando secretos. Tus nuevos poderes te trajeron más dolor que oro, y eventualmente huíste y te convertiste en un aventurero. Mientras te entrenabas para la lucha y la exploración, tus poderes de clarividencia se fueron, pero tus otras habilidades psiónicas se mantuvieron. Gracias a ellas, puedes prever un futuro provechoso.

¿A quiénes les leíste la suerte? ¿Qué terribles destinos o secretos oscuros descubriste que podrían acosarte aún hoy? ¿Busca alguien venganza por lo que les dijiste? ¿Tienes aún visiones del futuro? ¿Son siempre claras y correctas, o dejan mucho para la interpretación?

La clase ardiente es la que más sentido tiene con el aire de este trasfondo, pero cualquier clase funcionará. Escoge poderes que hagan énfasis en la precognición y actuar antes que tus enemigos puedan reaccionar. La senda de parangón Ojo Infernal (página 24) también podría ir bien contigo.

*Habilidades asociadas:* Perspicacia, Percepción.



# Senda de Parangón: Ojo Infernal

*“No veo mucha esperanza en tu futuro.”*

**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier clase psiónica.

El ojo de la mente puede viajar leguas y saltar a otros planos sin que el cuerpo tenga que mover un músculo. La imaginación y la memoria se mueven con más libertad que un fantasma. Sin embargo, para aquellos con poderes psiónicos, tales vuelos de la imaginación pueden ser peligrosos.

Como un tiflin, no pudiste evitar llevar tus pensamientos hacia los Nueve Infiernos. Visiones de los horrores de Baator te persiguieron, despertándote de tus sueños. Y cuando posaste una mano sobre tu cara, pudiste sentir hasta calor proveniente de ella. No sabías si estas sensaciones eran locura, pero estabas determinado a mirar más.

Y entonces algo te miró a ti.

Durante una vuelta intensa y realista de la fortaleza endiablada, tu mirada se cruzó con la de una figura de ojos rojos. Apenas si echaste un vistazo a aquellas orbes malévolas cuando un dolor cegador te azotó. Tu propio ojo comenzó a arder en su cuenca, y la agonía hizo que quedaras inconsciente. Cuando despertaste, tanto tu ojo como las visiones habían desaparecido, reemplazadas por una pequeña



llama ardiendo en la cuenca vacía de tu ojo. El fuego te otorga una visión normal, pero hasta el día de hoy te preguntas si ves el mundo igual que los demás, o si tu nuevo ojo infernal retuerce tu percepción para sus propios fines.

## Rasgos de Ojo Infernal

**Visiones Infernales (Nivel 11):** Cuando gastas un punto de acción para hacer un ataque, y fallas al menos un objetivo, puedes escoger a cambio que el ataque entero no haya tenido efecto (como si no lo hubieras usado). Recuperas el punto de acción (pero no puedes gastarlo de nuevo en este turno) y también cualquier poder usado en el ataque.

**Puntos de Poder Parangón (Nivel 11):** Ganas 2 puntos de poder adicionales.

**Ojo de Mantis (Nivel 11):** Tu pruebas de Perspicacia, Intimidar y Percepción son modificadas a cambio por tu modificador de Carisma, Inteligencia o Sabiduría en vez del modificador de habilidad normal.

**Precognición Compartida (Nivel 16):** Tú y tus aliados dentro de 10 casillas de ti pueden agregar la mitad de tus modificadores de Carisma, Inteligencia o Sabiduría a tiradas de iniciativa.

### Visión de Muerte

#### Ataque Ojo Infernal 11

*Abres la mente de tu oponente a su futuro y le permites ver cómo la muerte se lo llevará.*

**Encuentro** ♦ **Aumentable, Miedo, Implemento, Psiónico, Psíquico**

**Interrupción Inmediata** Cercana explosión 10

**Desencadenante:** Un enemigo en la explosión es golpeado.

**Objetivo:** El enemigo desencadenante.

**Ataque:** Carisma, Inteligencia o Sabiduría VS Voluntad

**Impacto:** 1d10 + modificador de Carisma, Inteligencia o Sabiduría de daño psíquico.

**Aumento 2**

**Efecto:** Hasta el fin de tu próximo turno, el objetivo es considerado maltrecho para todo efecto.

### Pensamiento Clarividente

#### Utilidad Ojo Infernal 12

*Ganas una mirada fugaz a una equivocación futura y sutilmente guías la mente de tu compañero hacia un mejor destino.*

**Diario** ♦ **Psiónico**

**Interrupción Inmediata** Cercana explosión 10

**Desencadenante:** Un aliado en la explosión falla un ataque o una prueba de habilidad.

**Efecto:** El aliado gana una bonificación de poder a la tirada de ataque o a la prueba de habilidad igual a tu modificador de Carisma, Inteligencia o Sabiduría.

### Vistazo al Infierno

#### Ataque Ojo Infernal 20

*Los enemigos que caen bajo la mirada de tu ojo infernal sienten las llamas endemoniadas quemar sus almas y alimentarse de sus pecados.*

**Diario** ♦ **Miedo, Fuego, Psiónico, Psíquico**

**Acción Menor** Personal

**Efecto:** Hasta el fin del encuentro, al comienzo de cada uno de tus turnos, escoge un enemigo al que puedas ver dentro de 5 casillas. Ese enemigo sufre daño de fuego y psíquico igual a 5 + tu modificador de Carisma, Inteligencia o Sabiduría y una penalidad -2 a tiradas de ataque hasta el comienzo de tu próximo turno.



# Dotes de Tiflin

## Dotes de Grado Heroico

Cualquier dote en esta sección está disponible a tiflines de cualquier nivel que cumplan los prerequisites.

### El Antiguo Pacto de Nessus

**Prerrequisito:** Tiflin, Invocador, rasgo de clase Pacto Divino.

**Beneficio:** Cuando uses un poder de ataque divino o diario en tu turno, en vez de la manifestación normal de tu pacto, puedes permitirle a un objetivo del poder hacer un ataque básico como una acción gratuita. Si el objetivo hace este ataque, recibe daño de fuego igual a  $5 +$  tu modificador de Inteligencia luego de terminar el ataque.

El daño aumenta a  $10 +$  tu modificador de Inteligencia en el nivel 11 y  $15 +$  tu modificador de Inteligencia cuando llegas al nivel 21.

### El Pacto de Sangre de Cania

**Prerrequisito:** Tiflin, Car 13, Brujo, rasgo de clase Pacto Infernal.

**Beneficio:** Ganas una bonificación  $+2$  a las tiradas de daño con cualquier brujo que use Constitución para sus tiradas de ataque. La bonificación aumenta a  $+3$  en el nivel 11 y  $+4$  en el nivel 21.

### El Terror del Cazador Sangriento

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Cuando golpeas a un oponente maltrecho, el objetivo sufre una penalidad  $-2$  a las tiradas de ataque contra ti hasta el fin de tu próximo turno.

### El Flanco del Cazador Sangriento

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Cuando flanqueas a un enemigo maltrecho, tú y los aliados a tus flancos ganan una bonificación  $+2$  a las tiradas de ataque contra ese enemigo. La bonificación aumenta a  $+3$  a nivel 11 y  $+4$  a nivel 21.

### La Ira Ardiente de Phlegethos

**Prerrequisito:** Tiflin, poder racial *ira infernal*, Vengador, poder *Juramento de Enemistad*.

**Beneficio:** Si usas *ira infernal* contra el objetivo de tu *Juramento de Enemistad*, tus ataques cuerpo a cuerpo contra ese objetivo hacen daño de fuego extra igual a tu modificador de Inteligencia hasta el fin de tu próximo turno.

### Rabo Inteligente

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Una vez por turno, puedes hacer una acción gratuita para usar tu cola para sacar o guardar

objetos que pesen hasta 1 libra. Esta dote no te da la habilidad de hacer ataques con tu cola.

Puedes utilizar tu cola para hacer pruebas de Hurto cuando tus manos están ocupadas. Tu cola puede, incluso, utilizar herramientas de ladrón.

### La Pegajosa Sombra de Maladomini

**Prerrequisito:** Tiflin, Brujo, rasgo de clase Caminar por la sombra.

**Beneficio:** Cuando un enemigo te golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras estás oculto gracias a Caminar por la sombra, ganas ventaja de combate contra ese enemigo hasta el fin de tu próximo turno.

### Libro Infernal

**Prerrequisito:** Tiflin, Mago, rasgo de clase Libro de conjuros.

**Beneficio:** Cada vez que tomas un descanso extendido, escoge un hechizo de ataque diario que tiene la palabra clave miedo o fuego y que esté en tu libro de conjuros.

Como una acción menor, puedes cambiar un hechizo preparado pero sin lanzar de ataque diario por el escogido. El nivel del hechizo sin lanzar que quitaste debe ser del mismo o mayor nivel que el hechizo escogido.



TIEFLING FEATS



## Explosión Infernal

**Prerrequisito:** Tiflin, Brujo, poder *Explosión Sobrenatural*.

**Beneficio:** Siempre que usas *Explosión Sobrenatural*, puedes escoger que haga daño de fuego. Si lo haces, gana la palabra clave fuego y tu ganas un bonificador +1 a las tiradas de daño. La bonificación aumenta a +2 a nivel 11 y +3 a nivel 21.

## Las Garras Heladas de Stygia

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Cuando sea que un enemigo haga una tirada de salvación excita contra daño constante que tú hayas impuesto, ese enemigo sufre daño frío igual a tu modificador de Carisma o Inteligencia.

El daño frío aumenta a 5 + tu modificador de Carisma o Inteligencia a nivel 11 y 10 + tu modificador de Carisma o Inteligencia a nivel 21.

## Toque Infernal de Protección

**Prerrequisito:** Tiflin, Paladín, poder *Imposición de Manos*.

**Beneficio:** Cuando usas *Imposición de Manos*, el objetivo también gana resistencia de fuego igual a 5 + 1/2 de tu nivel hasta el fin del encuentro.

## Hablando como un Tiflin

Los tiflines han vivido junto a los humanos y otras razas por cientos de años, pero sus familias y comunidades, tan a menudo excluidas, han mantenido vivos muchos dichos tradicionales de Bael Turath, y creado expresiones nuevas únicas a los miembros de tu raza. Cuando juegues como un tiflin, puedes utilizar estas frases para dar vida a tu personaje en la mesa.

**“¡Por las Nueve Puertas!”** Esta expresión sirve tanto como juramento o maldición, y los tiflines la usan en momentos de sorpresa, shock o maravilla. Se refiere a los nueve portones mágicos que se dice existen en Bael Turath, uno para cada uno de los Nueve Infiernos.

**“Nunca confíes en la promesa de un tiflin.”** Sorpresivamente, los tiflines han adoptado esta frase insultante como propia. Los tiflines se la dicen los unos a los otros como un recuerdo de las promesas que sus ancestros juraron a los demonios y cómo incluso juramentos de sangre pueden ser rotos.

**“La carrera de un visir.”** Esta frase indica un muy corto periodo de tiempo. Uno de los últimos emperadores de Bael Turath cambiaba consejeros a menudo, ejecutándolos tan poco después de nombrarlos que se decía que “no podías comer ni un trozo de tarta durante la carrera de un visir”.

**“Cada casa se alzó sola, pero cayeron todas juntas.”** Los tiflines usan este lema para recordarse el uno al otro la necesidad de cooperar. Ayuda a convencer a los tiflines individualistas de la arrongacia de hacer todo solo.

## Rabia Insaciable de Minauros

**Prerrequisito:** Tiflin, Bárbaro.

**Beneficio:** Mientras estás enfurecido, ganas una bonificación +2 a tiradas de daño cuerpo a cuerpo, pero si terminas el turno si hacer daño a un enemigo en ese turno, sufre 2 de daño.

La bonificación aumenta a +3 y el daño a 3 a nivel 11. La bonificación aumenta a +5 y el daño a 5 a nivel 21.

## Corrupción Psíquica de Malbolge

**Prerrequisito:** Tiflin, cualquier clase psiónica.

**Beneficio:** Luego de golpear a un enemigo con un poder psiónico aumentado, ese enemigo gana vulnerabilidad a daño de fuego y físico de tus poderes hasta el fin de tu próximo turno. La vulnerabilidad es igual a 2 y aumenta a 4 al Nivel 11 y 6 al Nivel 21.

## La Canción Conmovera de Baator

**Prerrequisito:** Tiflin, Bardo.

**Beneficio:** Cuando golpeas a un enemigo con un ataque de bardo que tiene la palabra clave fuego o miedo, un aliado al que puedas ver gana puntos de golpe temporales igual a 1 + tu modificador de Carisma.

Los puntos de golpe temporales aumentan a 3 + tu modificador de Carisma a nivel 11 y 5 + tu modificador de Carisma a nivel 21.

## Arrastre de Cola

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Cuando te mueves, puedes también deslizar un aliado adyacente a tu casilla original 1 casilla.

## Compañero Espiritual Turathi

**Prerrequisito:** Tiflin, Chamán, rasgo de clase Compañero Espiritual.

**Beneficio:** Cuando tu espíritu acompañante esté adyacente a un enemigo maltrecho, la bonificación otorgada por tu rasgo racial Búsqueda de sangre aumenta a +2.

## Entrenamiento en Armas Turathi

**Prerrequisito:** Tiflin.

**Beneficio:** Ganas proficiencia y una bonificación +2 de dote a tiradas de daño con el khopesh, el azote, la hoz, la guadaña, la cimitarra y la falchion. La bonificación aumenta a +3 a nivel 11 y +4 a nivel 21.

## Capitán de la Guerra del Averno

**Prerrequisito:** Tiflin, Señor de la Guerra, rasgo de clase Presencia dominante.

**Beneficio:** Cuando un aliado al que puedes ver gasta un punto de acción, el aliado gana resistencia al fuego y al veneno igual a 5 + 1/2 de tu nivel hasta el fin de su próximo turno.





## Dotes de Grado Parangón

Cualquier dote en esta sección está disponible a un personaje tiflin de nivel 11 o mayor que tenga los prerequisites.

## La Táctica Desesperada de Baalzebul

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Cuando quedas maltrecho por primera vez en un encuentro, puedes hacer una tirada de salvación, con una bonificación igual al número de enemigos adyacentes a ti. Si tienes éxito, gastas un esfuerzo curativo. Si fallas, pierdes el esfuerzo curativo.

## La Gloria Inminente de Bel

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Cuando golpeas a un enemigo maltrecho, tus aliados ganan una bonificación +1 a las tiradas de ataque contra ese enemigo hasta el comienzo de tu próximo turno.

## Sangre de Levistus

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Ganas resistencia al frío igual a  $5 + 1/2$  de tu nivel. Ganas una bonificación +3 de dote a las tiradas de daño con ataques que tienen la palabra clave frío.

## Disciplina de Hierro de Dispater

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Ganas una bonificación +2 de dote a Voluntad. Además, cuando haces una tirada de salvación para terminar un efecto que te paraliza, domina o aturde, ganas una bonificación a tu tirada de salvación igual a tu modificador de Inteligencia o Carisma.

## Palabras Encantadoras de Glasya

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Ganas una bonificación +1 de dote a las tiradas de ataque con poderes que tienen la palabra clave encanto. Cuando logras un golpe crítico con un poder de encanto, el objetivo queda también dominado hasta el fin de tu próximo turno.

## El Fuego Infernal de Mefistófeles

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Cada vez que golpeas a un enemigo que tiene resistencia de fuego, luego de resolver el ataque, reduce el valor de la resistencia por 5 hasta el fin del encuentro.



## Robo de Salud de Mammon

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Cuando usas tus nuevas energías, puedes es-coger que un aliado dentro de 5 casillas cercanas a ti pierda un esfuerzo curativo. Si lo haces, recuperarás puntos de golpe extra iguales al valor de tu esfuerzo curativo.

## Secretos de Belial

**Prerrequisito:** Nivel 11, Tiflin.

**Beneficio:** Escoge una clase a la que no pertenezcas ya. Puedes cambiar un poder de utilidad que conoces por un poder de utilidad del mismo nivel o más bajo de la clase escogida.

## Tropiezo de Cola

**Prerrequisito:** Tiflin, Nivel 11, Guerrero, rasgo de clase Desafío de Combate.

**Beneficio:** Cuando golpeas a un enemigo con un ataque de oportunidad o un ataque otorgado por su Desafío de Combate, puedes dejar al enemigo vulnerable.

## Dotes de Grado Épico

Cualquier dote en esta sección está disponible para un personaje tiflin de nivel 21 o más alto que cumple con los prerrequisitos.

## Teleportación Infernal

**Prerrequisito:** Nivel 21, Tiflin.

**Beneficio:** Una vez por turno, cuando te teletransportas, inflinges 5 + tu modificador de Carisma o Inteligencia de daño de fuego a cada enemigo dentro y adyacente a la casilla que dejas.

## La Máscara Ardiente del Infierno

**Prerrequisito:** Nivel 21, Tiflin.

**Beneficio:** Cuando una criatura es marcada por ti, sufre vulnerabilidad 5 de fuego contra tus poderes de ataque.

## Ira Renovada

**Prerrequisito:** Nivel 21, Tiflin, poder racial *ira Infernal*.

**Beneficio:** Siempre que uses tus nuevas energías o gastes un punto de acción, recuperas el uso de tu *ira infernal*.

## Comando Real de Asmodeo

**Prerrequisito:** Nivel 21, Tiflin.

**Beneficio:** Siempre que paralice a un enemigo, puedes escoger dominarlo por la misma duración de tiempo en vez de paralizarlo.

## Objetos Tiflin

Cualquier imperio que ha durado y crecido tanto como Bael Turath deja detrás de sí muchos tesoros. Los tiflines de aquél entonces estaban obsesionados con el poder, y produjeron muchos objetos mágicos más que otras civilizaciones. Los tiflines de hoy a menudo buscan estos objetos y decoran sus propias armas y equipo con la misma preferencia a puntas crueles y ganchos filosos que sus ancestros, continuando desafiantes con las antiguas tradiciones. Su herencia no puede esconderse, ¿así que por qué no llevarla con orgullo?

### Amuleto de Seducción

Nivel 5+

*Supuestamente conteniendo las lágrimas de un súcubi, este amuleto dorado puede volver el corazón de un enemigo hacia ti y contra él.*

Nivel 5	+1	1,000 mo	Nivel 20	+4	125,000 mo
Nivel 10	+2	5,000 mo	Nivel 25	+5	625,000 mo
Nivel 15	+3	25,000 mo	Nivel 30	+6	3,125,000 mo

**Lugar del Objeto:** Cuello

**Mejoras:** Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

**Propiedad:** Ganas una bonificación +2 de objeto a las pruebas a Engañar y Diplomacia.

**Propiedad:** Cuando impones un efecto de encanto que una tirada de salvación puede terminar, el objetivo sufre una penalidad -2 a la primer tirada de salvación contral el efecto.

**Poder (Diario + Encanto):** Acción Estándar. Haz un ataque: Carcano explosión 1; una criatura en la explosión; Carisma + la bonificación del aumento del amuleto VS Voluntad. En impacto, el objetivo puede no atacarte (tirada de salvación termina). Mientras dura este efecto, si el objetivo está adyacente a ti cuando eres el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, tu objetivo se interpone (como una interrupción inmediata) y se convierte a cambio en el objetivo de ese ataque. Si tu objetivo sufre daño desde cualquier lado, el efecto de este poder se termina.

### Bastón Infernal

Nivel 4+

*Este impresionante bastón de llamas y huesos quema la piel y el alma de tus enemigos.*

Nivel 4	+1	840 mo	Nivel 19	+4	105,000 mo
Nivel 9	+2	4,200 mo	Nivel 24	+5	525,000 mo
Nivel 14	+3	21,000 mo	Nivel 29	+6	2,625,000 mo

**Utensilio (Bastón)**

**Mejora:** Tiradas de ataque y tiradas de daño.

**Crítico:** Recupera un encuentro de poder con la palabra clave fuego o miedo que has gastado en este encuentro.

**Poder (A voluntad + Fuego):** Acción Menor. El bastón suelta una luz brillante en tu casilla y en cada casilla, 5 casillas alrededor de ti, y ataques cuerpo a cuerpo y a distancia con el bastón infligen daño de fuego en vez de su tipo de daño normal y tienen la palab-clave fuego. Puedes terminar este efecto como una acción gratis.

**Poder (Diario + Miedo, Fuego):** Acción Gratis. *Desencadenante:* Golpeas un enemigo con un poder de ataque usando este bastón. *Efecto:* El enemigo sufre 1d8 daño de fuego adicional y tú empujas al enemigo 3 casillas.

Nivel 14: 2d8 daño de fuego extra.

Nivel 24: 3d8 daño de fuego extra.





### Máscara de la Sonrisa Diabólica

Nivel 11

Esta máscara de acero se ve como la infecciosa sonrisa de un diablillo, y permite a su portador desaparecer por un tiempo.

**Lugar del Objeto:** Cabeza 9,000 mo

**Propiedad:** Ganas un bono +3 de objeto a las pruebas de Engaño.

**Poder (Diario ♦ Ilusión):** Acción Gratis. *Desencadenante:* Logras usar Engaño para crear una distracción para esconderte. *Efecto:* Te vuelves invisible frente a cada enemigo contra quien tu prueba de Engaño tuvo éxito. La invisibilidad dura hasta el fin de tu próximo número o hasta tu ataque.

### Arma de la Llama Contagiosa

Nivel 3+

Hecha en la forma de llamas oscilantes, esta arma demoniaca hace que el fuego salta de oponente en oponente.

Nivel 3	+1	680 mo	Nivel 18	+4	85,000 mo
Nivel 8	+2	3,400 mo	Nivel 23	+5	425,000 mo
Nivel 13	+3	17,000 mo	Nivel 28	+6	2,125,000 mo

**Arma:** Cualquier espada liviana o pesada.

**Mejora:** Tiradas de ataque y tiradas de daño.

**Crítico:** +1d6 de daño de fuego por "+"

**Poder (Diario ♦ Fuego):** Acción Gratis. *Desencadenante:* Golpeas un objetivo con un ataque hecho con esta arma. *Efecto:* El objetivo sufre daño constante 5 de fuego (tirada de salvación termina). *Luego del Efecto:* Un enemigo dentro del 2 casillas del objetivo original sufre daño constante 5 de fuego (tirada de salvación termina).

Nivel 13: Se convierte en daño constante 10 de fuego.

Nivel 23: Se convierte en daño constante 15 de fuego.

### Vara Ironscar

Nivel 3+

Esta pesada vara de hierro, con la forma de dos serpientes entrelazadas, restriega a sus enemigos con 'ácido'.

Nivel 3	+1	680 mo	Nivel 18	+4	85,000 mo
Nivel 8	+2	3,400 mo	Nivel 23	+5	425,000 mo
Nivel 13	+3	17,000 mo	Nivel 28	+6	2,125,000 mo

**Utensilio (Vara)**

**Mejora:** Tiradas de ataque y tiradas de daño.

**Crítico:** +1d6 daño de ácido por "+"

**Propiedad:** Esta vara funciona también como mazo además de como utensilio. Cuando usado como un arma, aplica sus bonificaciones de mejora a tiradas de ataque y de daño.

**Poder (Diario ♦ Ácido):** Acción Gratis. *Desencadenante:* Golpeas un objetivo con un ataque usando esta vara. *Efecto:* El objetivo sufre 1d8 de daño de ácido extra y una penalidad -2 a tiradas de ataque hasta el fin de tu próximo turno.

Nivel 13: 2d8 de daño de ácido extra.

Nivel 23: 3d8 de daño de ácido extra.

### Escudo de la Resistencia Turathi

Nivel 16

Los rebeldes condenados de Bael Turath hacían estos escudos para proteger a sus campeones de los tieflines y sus sirvientes infernales.

**Lugar del Objeto:** Brazos 45,000 mo

**Escudo:** Cualquiera.

**Propiedad:** Ganas resistencia 5 a todo daño de ataques de tieflines o demonios.

**Poder (Diario ♦ Miedo, Fuego):** Interrupción inmediata.

*Detonante:* Un enemigo te golpea con un ataque que tiene la palabra clave fuego o miedo. *Efecto:* Escoge un enemigo dentro de 5 casillas cercanas. Ese objetivo recibe la mitad de daño del ataque desencadenante, y tú recibes el resto (y quedas sujeto a cualquier otro efecto del ataque).

### Capa Nutritiva

Nivel 2+

Los maestros arcanistas de Bael Turath encadenaban espíritus supernaturales a sus capas para alimentar sus poderes.

Nivel 2	+1	520 mo	Nivel 17	+4	65,000 mo
Nivel 7	+2	2,600 mo	Nivel 22	+5	325,000 mo
Nivel 12	+3	13,000 mo	Nivel 27	+6	1,625,000 mo

**Lugar del Objeto:** Cuello.

**Mejora:** Fortaleza, Reflejos y Voluntad.

**Poder (Encuentro):** Ninguna acción. *Desencadenante:* Un poder o efecto que podrías soportar terminaría. *Efecto:* Soportas ese poder sin usar la acción normalmente requerida (soportarlo en las rondas subsecuentes aún requiere la acción apropiada).

### Vara del Terror

Nivel 7+

Esta vara torcida y ganchuda era utilizada en Bael Turath para mantener el orden entre los esclavos.

Nivel 7	+2	2,600 mo	Nivel 22	+5	325,000 mo
Nivel 12	+3	13,000 mo	Nivel 27	+6	1,625,000 mo
Nivel 17	+4	65,000 mo			

**Utensilio (Vara)**

**Mejora:** Tiradas de ataque y tiradas de daño.

**Crítico (Miedo):** El objetivo es aturdimiento hasta el fin de tu próximo turno.

**Poder (Diario ♦ Miedo):** Acción Gratis. *Desencadenante:* Atacas con un poder de utensilio usando este utensilio. *Efecto:* El ataque gana la palabra clave miedo, y cada objetivo del poder al que golpeas no fallas otorga ventaja de combate hasta el fin de tu próximo turno.



# Misiones Tiflin

¿Qué buscas lograr, conseguir, aprender o adquirir? ¿Qué te lleva a la aventura, qué te empuja hacia riesgos peligrosos, y te atrae a seguir regresando por más?

Los trasfondos pueden describir de dónde vino tu personaje, pero las misiones apuntan a dónde es que vas a ir. No tienes que esperar a que el Dungeon Master te diga qué es lo que quiere tu personaje. En cambio, ve a la mesa con metas propias. Dichas misiones generadas por los jugadores proveen granos para el molino creativo del DM, y también ayudan a inmiscuirte en el mundo de tu juego.

Las grandes misiones incluídas aquí ofrecen algunas ideas respecto a lo que tu personaje puede estar buscando, pero siéntete libre de crear tus propias misiones, en cambio. Tu misión puede no tener conexión alguna con tu trasfondo, o puedes crear algo íntimamente relacionado con la historia de tu personaje. Considera enlazar tu misión a algún otro personaje de tu equipo. No sólo ayuda esto a construir conexiones entre los personajes, sino que también mantiene a todos interesados en la trama.

## Misiones de Grado Heroico

Estas misiones representan metas que podrías buscar completar al comienzo de tu carrera de aventuras. Objetivos del grado heroico típicamente se enfocan en tu desarrollo propio o en los problemas de una región relativamente pequeña.

### Fantasma del Pasado

El fantasma de un ancestro te persigue. Nadie más puede verlo, así que no le has dicho nada a nadie. Extrañamente, el fantasma es un humano, un antiguo rey de una época distante, antes de que un emperador unificara Bael Turath. El fantasma te ha encontrado, el último de su linaje, y quiere que encuentres su tumba perdida y clames su corona. Sólo entonces te dejará en paz. El pensamiento de reclamar tesoros antiguos te intriga, pero el espíritu cascarrabias mencionó que no has sido el primer descendiente en buscarla - sólo el último que queda para intentarlo.

### Hermano Caprichoso

A pesar de las marcas de tu herencia, es tu medio hermano humano quien es la oveja negra de tu familia. A pesar de que cada uno tiene talentos que al otro le faltan, él ignoró sus dotes y en cambio envidiaba las tuyas. Con el paso de los años, tu vida te alejó de la ciudad de tu nacimiento mientras que él permaneció allá.

Hace poco descubriste que tu caprichoso hermano se ha unido a un grupo de humanos y tífines buscapleitos. Lo que es peor, sospechas que este grupo está aliado a un culto de Asmodeo. ¿Sospecha tu hermano la verdad? Aún si lo hace, lo más probable es que rechazaría tu ayuda, pero tú tienes que salvarlo de sí mismo. Es familia. Por supuesto, no es probable que el culto lo deje ir tan fácilmente.



## Misiones de Grado Parangón

En el grado parangón, escoge metas que te lleven más allá de una sola ciudad o región o que lleven a un conflicto con monstruos de grado parangón. Estas misiones podrían venir de tu trasfondo, esperando a que adquieras poder para llevarlas a cabo, o podrían nacer de las aventuras del grado heroico.

### El Deseo de un Huérfano

Nunca conociste a tus padres, pero hace poco descubriste que la falta de amor no tuvo nada que ver con tu abandono. Tu padre murió protegiéndote de los demonios que clamaban a su primogénito, y tu madre te dejó atrás para alejarlos de ti. Ya que ningún diablo inmortal te ha encontrado, crees que tu madre aún continúa engañando a sus perseguidores.

Pero ahora tiene alguien más persiguiéndola: tú, determinado a salvarla de una vida en fuga. ¡Y pobre de los demonios que se crucen en tu camino!

Desenredar la red de misterio que tu madre ha tejido antes que los demonios lo hagan hace una misión muy personal. Trabaja junto al DM y los otros jugadores para asegurar que tu trama no inunde el juego.



## Asesinos de Arkhosia

La guerra entre Bael Turath y Arkhosia terminó cientos de años atrás, pero trata de decirle eso a Los Últimos de Arkhosia, una organización dedicada al renacer de Arkhosia y la destrucción total del legado de Bael Turath - incluyendo a los tiflines. La organización está liderada por una dracónida llamada Kira Bloodbane, aunque algunos claman que sólo es un peón para un dragón centenario que presencié la caída de Arkhosia cuando era apenas una lagartija.

Poco atrás escuchaste de un tiflin aliado que el grupo te tiene en la mira. Entonces ese tiflin apareció muerto. No estás seguro de por qué te persigue este grupo, pero razonar no parece ser uno de sus puntos fuertes - es matar o ser

## Misiones de Grado Épico

Puedes escoger una misión de grado épico tan pronto como al comienzo de tu campaña, pero no esperes completarla hasta que te acerques al pináculo de los logros mortales. Por supuesto, tus metas pueden evolucionar a medida que avanzas de nivel, así que podrías no adoptar una misión épica hasta que alcances nivel 21 o más.

## La Redención de un Demonio

Los demonios fueron hechos por la caída de los ángeles - ¿así que puede renacer un demonio como un ángel? No estás seguro, pero eso esperas.

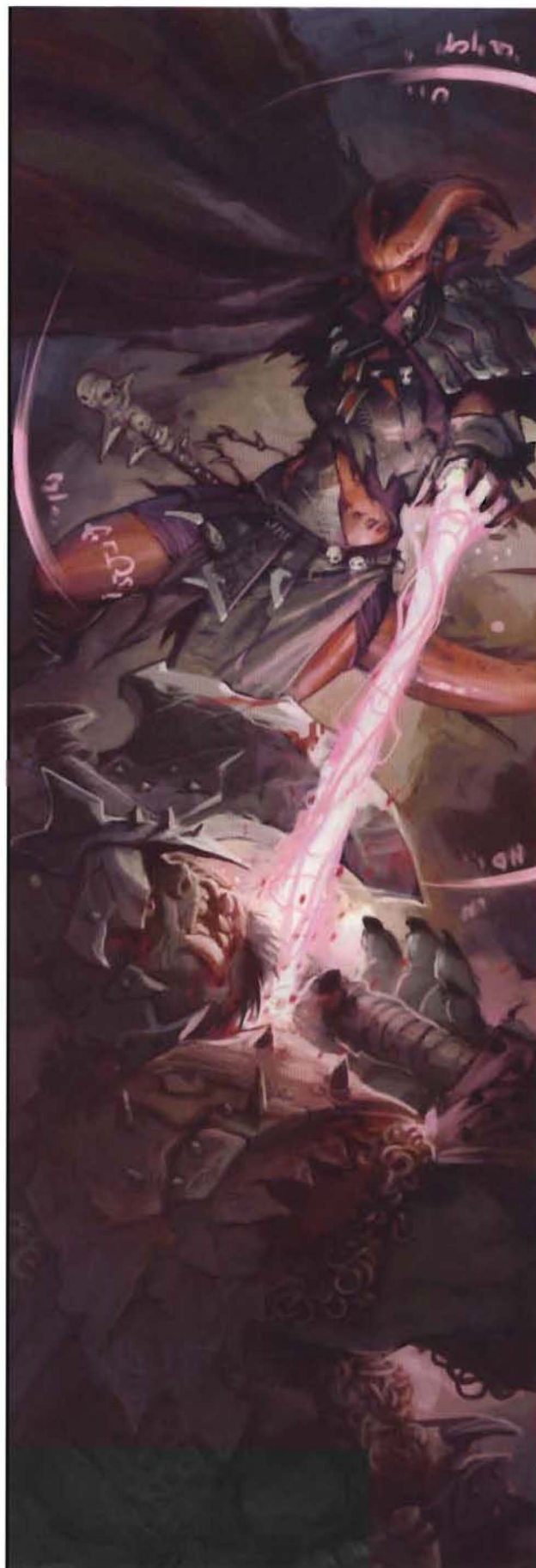
Un demonio que conociste o luchaste antes busca redención, y crees que su deseo es real. Sin embargo el camino honrado trae muchos obstáculos: otros demonios, aliados desconfiados, ángeles enojados y los dioses mismos. Otros te han juzgado por tu apariencia incontables veces, y sabes el desafío que es escapar a sus expectativas negativas. Quizás si logras redimir a este viejo oponente, otros que han hecho mal seguirán el ejemplo. ¿Puede un acto de bien co-rregir innumerables maldades?

## Salva a Todas las Almas

Los tratos firmados en sangre y alma - cosas de los antiguos señores de Bael Turath aún existen. Aunque los tiflines supuestamente escaparon a las cadenas de esclavitud de las fuerzas malvadas, tú has aprendido que los acuerdos de tus ancestros aún permanecen en su sitio.

Cuando ciertos eventos tomen lugar, los esbirros del infierno reclamarán las almas de todos los tiflines, vivos o muertos, destruyendo a todos los que se entrometan. Esto a cambio podría provocar una guerra entre los planos, causando caos mientras la gente se pone en contra de los tiflines en orden de salvar sus propias almas. Debes encontrar y destruir los contratos antes que estos eventos ocurran, viajando a las regiones más profundas de los Nueve Infernos... y más allá.

Esta misión podría encajar bien con los destinos épicos de otros personajes, quizás formando un gran final para la campaña.





# Destino Épico: Herederero del Imperio

*A través de tus venas fluye la sangre del primer emperador de Bael Turath. Con el vigor que te otorga, verás que el imperio resurja otra vez.*

**Prerrequisito:** Nivel 21, Tiflin.

Por demasiado tiempo ha vivido tu gente en las sombras de la humanidad. Es tu derecho de sangre el reinar.

Sin embargo, ese derecho viene con la responsabilidad de proteger y guiar, no abusar y esclavizar. Te das cuenta que tus ancestros derrocharon el don de su destino, y tú juras no hacer lo mismo.

Luchas con este destino. ¿Por qué tú, y por qué ahora? ¿Cómo puede un imperio tan malvado merecer renacer? Aún así, las piezas del pasado tiflin cobran vida bajo tus manos. La corona encaja. El peso del cetro se siente bien en tus manos. El trono se siente como casa. Te atreves a pensar que podrías decidir guiar al mundo a ver el brillante futuro que ves en tus sueños proféticos.

Tu nueva Bael Turath no será un lugar de sombras y desesperación. Todos los que busquen seguridad encontrarán refugio. La justicia será misericordiosa. Tu reinado será justo. Los tiflines tendrán de nuevo un lugar en el mundo.

Un imperio no puede nacer de la nada, pero ya muchos buscan tu liderazgo. Más y más llegan a tu bandera cada día. Tu fama supera la de cualquier tiflin que ha vivido luego de la caída del imperio. Si Bael Turath puede regresar a su gloria, sería mediante tu mano.

## Tiflines y la Era Actual

Cuando el choque entre Arkhosia y Bael Turath resultó en la destrucción de ambos imperios, los tiflines lucharon por sobrevivir mientras los que habían esclavizado se levantaron contra ellos. La enemistad de la guerra entre tiflines y dracónidos duró por generaciones, lucha tras lucha. No fue sino hasta el nacimiento del Imperio de Nerath que los tiflines comenzaron a ver algo de estabilidad. Nerath los hizo ciudadanos - ciudadanos de segunda clase, sí, pero les permitía vivir sin miedo constante de un ataque. Para cuando llegó la caída de Nerath, los tiflines lograron la ciudadanía completa y la aceptación general que tienen hoy.

Los tiflines han soportado mucho para alcanzar lo que tienen en la actualidad. Sufren aún gran prejuicio e injusticia en las manos de otros. Aunque algunos pueden decir que la crueldad dirigida a ellos no es más que lo que merecen, lo cierto es que ningún tiflin nacido en las últimas centurias tiene nada que ver con la tiranía de Bael Turath o la maldición que aún se mantiene en su sangre. Actualmente, los tiflines reconocen que tienen control sobre sus destinos. Pueden tratar de probar a sus detractores que están equivocados, o pueden probar ser aún más malvados de lo que ellos piensan.

## Inmortalidad

Tu legado será la reformatión de la imagen de Bael Turath. Una vez más el mundo verá la era dorada donde las luces de civilización empujan la oscuridad del salvajismo y las luchas. Tu nombre y tus acciones resonarán a través de la historia porque el imperio que diste forma será inmortal.

**Coronado por el Destino:** Cuando completes tu misión final, habrás adquirido una reputación de gran bondad. Tus acciones son cosas de leyenda, incluso cuando comparadas con las de tus compañeros. Reyes y reinas humanas hacen reverencias en la corte que has creado, y los líderes de otras gentes vienen a rendir homenaje. Incluso las ruinas muertas de Bael Turath reconocen tu grandeza. Debido a tu presencia sola se levantan de la tierra y se rehacen, formando siluetas más brillantes. Tú también eres rehecho - desaparecidos los pecados y debilidades del pasado, reemplazados por noble rectitud. Otros siguen tu ejemplo, y pronto aquellos que ven a un tiflin no esperan ya maldad, sino honor.

Alternativamente, construyes tu imperio sobre los huesos de aquellos que te desafían. Muchos buscan truncar tu reino, y así muchos mueren a tus manos o bajo las de tus fanáticos seguidores. No es la forma en la que querías que sucediera, pero sabes que el fin justifica los medios. Te recordarán como un terrible tirano, pero tu historia será pasada por generaciones de una gran sociedad que continuará existiendo por miles de años juego de que tus huesos se hayan vuelto tierra.

## Rasgos del Herederero del Imperio

**Nacido para Gobernar (Nivel 21):** Tus puntajes de Inteligencia y Carisma suben por 2, y ganas una bonificación +2 a las pruebas de Diplomacia, Perspicacia e Intimidar.

**Ira Imperial (Nivel 24):** Cuando usas *ira infernal*, el objetivo también queda aturdido y vulnerable hasta el fin de tu próximo turno.

**Voluntad Irresistible del Imperio (Nivel 30):** La primera criatura que te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo en cada encuentro es dominada hasta el fin de su próximo turno.

## Poder del Herederero del Imperio

**Gobernante de la Vida y la Muerte**

**Utilidad Herederero del Imperio 20**

*Demuestras tu destinado derecho a mandar forzando a un enemigo atacante a que se postre ante su majestad.*

**Encuentro + Encanto**

**Interrupción Inmediata Personal**

**Desencadenante:** Un enemigo no-esbirro en 10 casillas de ti cae a 0 puntos de golpe.

**Objetivo:** El enemigo desencadenante.

**Efecto:** El objetivo recupera 1 punto de golpe y gana puntos de golpe temporales igual a 30 + tu puntaje de Carisma. Queda también dominado (tirada de salvación termina). Cada vez que el objetivo falla una tirada de salvación, gana 30 PG temporales.

**Después del Efecto:** El objetivo pierde todos los puntos de golpe temporales y cae a 0 puntos de golpe.



# ES BUENO SER MALO

Los tiflines sobrevivieron guerras brutales y pactos demoniacos para convertirse en lo que son hoy: vástagos siniestros de un imperio destrozado, viviendo en los márgenes de la civilización, luchando por todo. Sólo los mejores de su clase se atreverían a llamarse héroes, y menos aún tienen los medios para conquistar la maldad que los acosa. Si quieres interpretar al máximo héroe tiflin, este libro es para ti.

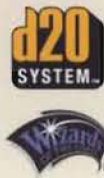
Esta expansión *DUNGEONS & DRAGONS* del libro de reglas básico *Manual del Jugador* explora los misterios de los tiflines. Presenta a los jugadores excitantes opciones nuevas para sus personajes tiflin, incluyendo dotes raciales únicas, sendas de parangón, y un destino épico. Este libro también incluye formas en las que puedes dar vida a tu personaje tiflin con un trasfondo y una personalidad.

For use with these 4th Edition *DUNGEONS & DRAGONS*® products:

*Player's Handbook*® core rulebooks

*Dungeon Master's Guide*® core rulebooks

*Monster Manual*® core rulebooks



ISBN: 978-0-7869-5489-6



9 780786 954896



EAN

Sug. Retail: US \$9.95 CAN \$11.95  
Printed in the U.S.A.

253830000