

⚠ CONTENIDO EARLY ACCESS ⚠

¡Gracias por adquirir este manual!

Debes saber que este libro es un early access, esto quiere decir que puede sufrir algunos cambios y que no es el manual definitivo, pero no te preocupes. En el caso de que pueda sufrir alguna modificación, cuando lo volvamos a publicar en DriveThruRPG, la plataforma te enviará una alerta para que puedas volver a descargarlo sin ningún coste adicional.

El objetivo de este early access es poner a disposición de los usuarios el manual antes de que salga a la venta en formato físico para poder disfrutar de él lo antes posible.

Este PDF figurará en el estado de early access durante un periodo de 15 días tras su publicación en DriveThruRPG, antes de entrar en imprenta. Es por este motivo, que si detectas algún tipo de errata, te agradeceríamos que nos la comunicaras a este e-mail rol@devir.com. Este e-mail solo está destinado para los productos en early acces, no se contestarán e-mails de otros manuales de juego o productos.

Desde el departamento editorial de rol de Devir intentamos mejorar día a día para hacerte llegar nuestros libros en las mejores condiciones posibles.

Gracias por confiar en nosotros.

MANUAL DE JUEGO

DISEÑO DEL JUEGO

Logan Bonner, Jason Buhmann, Lyz Liddell, Stephen Radney-MacFarland y Mark Seifert

TEXTO ADICIONAL

Alexander Augunas, Kate Baker, Jason Bulmahn, Carlos Cabrera, Calder CaDavid, James Case, Steven Hammond, Joan Hong, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Luis Loza, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Mikhail Rekun, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifert, Kendra Leigh Speedling, Mark Thompson, Clark Valentine, Andrew White y Linda Zayas-Palmer

DESARROLLO

Adam Daigle, Lyz Liddell y Erik Mona

EQUIPO DE DESARROLLO DE LA REMASTERIZACIÓN

Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski, Jason Keeley, Dustin Knight, Luis Loza, Michael Sayre y Landon Winkler

JEFATURA DE REDACCIÓN

Avi Kool

REDACCIÓN

Amirali Attar Olyaei, Judy Bauer, Christopher Paul Carey, James Case, Adam Daigle, Felix Dritz, Jaym Gates, Leo Glass, Patrick Hurley, James Jacobs, Jason Keeley, Avi Kool, Priscilla Lagares, Lyz Liddell, Luis Loza, Lynne M. Meyer, Erik Mona, Zac Moran, Ianara Natividad, Adrian Ng, Lu Pellaraz, Solomon St. John, Simone D. Sallé, Elsa Sjuneson-Henry y Jason Tondro

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Wayne Reynolds

ILUSTRACIONES INTERIORES

Biagio d'Alessandro, Hazem Ameen, Gisiane Avila, Francesca Baerwald, Klahe Baklahe, Giorgio Baroni, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Michele Esposito, Cynthia F.G., Giorgio Falconi, Mirko Faloni, Taylor Fisher, Igor Grechanyi, Vlada Hladkova, Hai Hoang, Raf Kayupov, Roman Kierszenbaum, Katerina Kirillova, Ksenia Kožhevnikova, Pedro Kruger García, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, Stefano Moroni, Federico Musetti, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Christoph Peters, Roberto Pitturru, Konstantin Porubov, Miguel Regodón Harkness, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Gabriel Scavariello, Matheus Dorow Schwartz, Bryan Sola, Firat Solhan, Matteo Spirito, Alex Stone, Matias Tapia, Brian Valeza, Sam Yang y Denis Zhabkov

DIRECCIÓN ARTÍSTICA Y DISEÑO GRÁFICO

Kent Hamilton, Sonja Morris y Sarah E. Robinson

DIRECCIÓN CREATIVA

James Jacobs y Luis Loza

EDITOR

Erik Mona

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

Ron Edwards y John Stavropoulos

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA**EDITORA**

Vanessa Carballo

TRADUCCIÓN

Rosa María Arbós

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES

Jordi Zamarréno

MAQUETACIÓN

Víctor García-Tapia Espejo

Depósito legal: B 8803-2024



DEVIR

Devir Iberia
Via Augusta 153-157,
Entl. Local 4
08021 Barcelona

devir.com



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

paizo.com

ÍNDICE DE MATERIAS

1 INTRODUCCIÓN	4
Creación de personajes	17
Subir de nivel	29
Golarion y el Mar Interior	30
Religión.....	35
2 ASCENDENCIAS Y BAGAJES	40
Elfo	42
Enano	46
Gnomo.....	50
Goblin.....	54
Humano	58
Leshy.....	62
Mediano.....	66
Orco	70
Herencias versátiles.....	74
Changeling	76
Nefilim	78
Ascendencia mixta.....	82
Bagajes	84
Idiomas	89
3 CLASES	90
Bardo.....	94
Brujo	108
Clérigo.....	122
Druida	136
Explorador	150
Guerrero	162
Mago	178
Pícaro	192
Compañeros.....	206
Arquetipos	215
4 HABILIDADES	224
Tabla de habilidades	227
Acciones de habilidad generales.....	228
Habilidades	233

4

40

90

MANUAL DE JUEGO

5 DOTES	248
Tabla de dotes	249
Dotes.....	252
6 EQUIPO	266
Armadura	271
Escudos	274
Armas.....	275
Objetos	287
7 CONJUROS	296
Listas de conjuros	304
Conjuros	314
Conjuros de foco.....	370
Rituales.....	389
8 CÓMO JUGAR	396
Las reglas de un vistazo	398
Pruebas	400
Tiradas de daño	406
Inmunidad, Debilidad y Resistencia	408
Tipos de daño.....	409
Puntos de Golpe, Curación y Moribundo.....	410
Puntos de Héroe.....	413
Acciones	414
Movimiento.....	420
Efectos.....	426
Área.....	428
Aflicciones	430
Contrarrestar.....	431
Percepción y Detección.....	432
Modo de encuentro.....	435
Modo de exploración	438
Modo de tiempo libre.....	440
APÉNDICE DE ESTADOS	442
HOJA DE PERSONAJE	448
GLOSARIO E ÍNDICE	452

224

248

266

296

396

"¡Creo que va hacia ti!". Ezren gritó un aviso desde el callejón, pero ya era tarde.

Sin siquiera un susurro, el translúcido combatiente elfo cargó desde las sombras y su espada atravesó el costado de Kyra sin encontrar resistencia alguna. Parecía casi una ilusión.

Pero el dolor causado era bastante real.

"¡Por la luz de Sarenrae!", exclamó Kira, cayendo de rodillas y llevándose la mano al costado herido.

Era la tercera noche que habían invertido en recorrer los callejones de Caliphas en busca del legendario fantasma que llevaba meses aterrorizando a la población: la Cuchilla Silenciosa. El fantasma hacía honor a su nombre, moviéndose completamente en silencio y resultando imposible de rastrear; poco antes, aquella misma tarde, habían discutido si abandonar o no su búsqueda. Despues de todo, quizá era tan sólo un rumor.

Ahora sabían la verdad.

Ezren llegó a la carrera desde el callejón, con el bastón alzado, pero no había rastro de la Cuchilla Silenciosa. Había vuelto a desaparecer. Se volvió para mirar a Kira. "¿Estás herida?".

"Con la bendición de la Flor del Alba, lo superaré", dijo con los dientes apretados. El corte era más grave de lo que parecía, pero confiaba en su fe: su diosa no permitiría que cayera. Mientras hablaba, una luz brillante empezó a curar la herida.

Mientras ambos miraban a su alrededor en busca de alguna señal del fantasma, sólo la niebla les informó de que se acercaba, arremolinándose alrededor de las invisibles pisadas de éste mientras cargaba de nuevo al ataque. La mente de Ezren se centró con precisión practicada, mientras su encantamiento moldeaba la fuerza arcana en forma de poderosos relámpagos, mientras que el cántico de Kyra a su diosa aportaba llamas sagradas de castigo, ardientes como el sol.

La pareja desató su magia, esperando desesperadamente detener con ella los estragos de la Cuchilla Silenciosa.



CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

Pathfinder es un juego de rol (JdR) de fantasía de sobremesa, en el que un grupo de amigos y tú os reunís para relatar una historia de héroes valientes y de villanos astutos, en un mundo lleno de monstruos terroríficos y de tesoros increíbles. Y lo más importante es que Pathfinder es un juego en el que las elecciones de tu personaje determinan cómo se desarrolla el relato.

Las aventuras de Pathfinder tienen lugar en la Era de los Presagios Perdidos de Golarion, un peligroso mundo de fantasía lleno de antiguos imperios; extensas ciudades-estado; e incontables tumbas, dungeons y guaridas de monstruos con secretos y reliquias ocultos. Las aventuras de un personaje de Pathfinder podrían llevarle a ruinas submarinas abandonadas, criptas góticas embrujadas o universidades mágicas en ciudades de la jungla. ¡Te espera un mundo de aventuras sin fin!

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es un relato interactivo en el que un jugador, el Director de juego (DJ), prepara el escenario y presenta desafíos, mientras que otros jugadores adoptan los papeles de personajes jugadores (PJs) e intentan superar dichos desafíos. El peligro aparece en forma de monstruos, taimadas trampas y las maquinaciones de agentes adversos, pero Pathfinder también proporciona intrigas políticas, rompecabezas, tramas interpersonales y muchas cosas más.

Se juega típicamente con un grupo de entre cuatro y siete jugadores, en el que uno de ellos actúa como el DJ, que es quien prepara, presenta y preside el mundo de juego y su historia, planteando desafíos e interpretando tanto adversarios como aliados y transeúntes. Conforme cada escena fluye, cada jugador contribuye al relato respondiendo a las situaciones de acuerdo con la personalidad y las aptitudes de su personaje. Las tiradas de dado, combinadas con estadísticas preasignadas, añaden al juego un elemento de azar y determinan si los jugadores tienen éxito o fallan en sus acciones.

El flujo del juego

Pathfinder se juega en sesiones, durante las que los jugadores se reúnen en persona u *online* durante unas cuantas horas para jugar. Una historia completa puede ser tan corta como una sola sesión, lo que a menudo se denomina un "módulo", o puede extenderse a lo largo de múltiples sesiones, formando una campaña que podría durar meses o incluso años. Si al DJ le divierte relatar la historia y los jugadores se entretienen, la partida puede durar todo lo que quieras.

Una sesión puede consistir sobre todo en acción, con batallas contra bestias crueles, huidas de trampas infernales y la culminación de misiones heroicas. Alternativamente, podría incluir el negociar con un barón por los derechos de un fuerte, infiltrarse en un ejército de torpes gigantes o regatear con un ángel por un mechón de pelo para revivir a un amigo caído. En definitiva, depende de tu grupo y de ti determinar qué tipo de partida jugáis, desde la exploración de un dungeon hasta un drama político matizado o cualquier cosa intermedia.

Los Jugadores

Todos los implicados en una partida de Pathfinder son jugadores, incluyendo al Director de juego, pero en aras de la simplicidad, "jugador" se suele referir tan sólo a los participantes que no son el DJ. Antes de que empiece la partida, los jugadores se inventan una historia y una personalidad para sus personajes, utilizando las reglas a fin de determinar las estadísticas, aptitudes, puntos fuertes y puntos débiles de sus personajes. El DJ podría limitar las opciones disponibles durante la creación de personajes, pero los límites se tendrán que discutir por anticipado para que todo el mundo pueda crear héroes interesantes. En general, los únicos límites a los conceptos de personaje son la imaginación de los jugadores y las directrices del DJ.

Durante la partida, los jugadores describen las acciones que llevan a cabo sus personajes y tiran dados, utilizando las aptitudes de sus personajes. El DJ es quien resuelve el resultado de dichas acciones. A algunos jugadores les divierte interpretar (rolear) lo que hacen sus personajes como si fueran ellos, mientras que otros describen las acciones de sus personajes en tercera persona como si explicaran una historia. ¡Haz lo que más te plazca!

Si ésta es tu primera experiencia con un juego de rol, se recomienda que adoptes el papel de un jugador para familiarizarte con las reglas y con el mundo.

El Director de juego

Mientras los demás jugadores crean y controlan sus personajes, el Director de juego (DJ) está a cargo del relato y del mundo. El DJ describe todas las situaciones que los personajes experimentan en una aventura, considera cómo afectan al relato las acciones de estos e interpreta las reglas sobre la marcha. Para ello, utiliza las reglas y los consejos que se le brindan en el *Manual de dirección*.

El DJ puede crear una nueva aventura (tejiendo una narrativa, seleccionando los monstruos y asignando el pertinente tesoro) o bien se puede basar en una aventura publicada, utilizándola como base para la sesión y modificándola como sea necesario para acomodar a sus jugadores individuales y al estilo de juego del grupo. Algunos incluso dirigen partidas que combinan contenido original y publicado, mezclando ambos para formar una nueva narrativa.

Ser el DJ es un desafío, que requiere que adjudiques las reglas, cuentes el relato y hagas juegos malabares con otras responsabilidades. Pero también puede ser muy gratificante y vale la pena todo el trabajo requerido para dirigir una buena partida. Si es la primera vez que diriges, recuerda que lo único que importa es que todo el mundo, tú incluido, se lo pase bien. Todo lo demás viene de forma natural con práctica y con paciencia.

Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice



LA PRIMERA REGLA

La primera regla de Pathfinder es que este juego es tuyo. Utilízalo para contar los relatos que te apetecen, ser el personaje que quieras ser y compartir excitantes aventuras con tus amigos. Si cualquier otra regla se interpone en el camino de vuestra diversión, si el grupo está de acuerdo puedes alterarla o ignorarla para que encaje en tu relato. El auténtico objetivo de Pathfinder es que todo el mundo se divierta.

DADOS

Pathfinder requiere un juego de dados poliédricos. Cada dado tiene un número diferente de caras: cuatro, seis, ocho o más. Cuando estos dados se mencionan en el texto, se indican con una "d" seguida del número de caras del dado. Pathfinder utiliza dados de 4 caras (d4), dados de 6 caras (d6), dados de 8 caras (d8), dados de 10 caras (d10), dados de 12 caras (d12) y dados de 20 caras (d20). Si tienes que tirar muchos dados, un número delante de la "d" te dice cuántos. Por ejemplo, "4d6" significa que tienes que tirar 4 dados, todos ellos de 6 caras. Si una regla te pide que tires porcentaje (d%), generas un número entre 1 y 100 tirando 2 dados de 10 caras, tratando uno de ellos como el de las decenas y el otro como el de las unidades.

Jugar es para todos

Tanto si eres el DJ como si eres un jugador, participar en una partida de un juego de rol de sobremesa incluye un contrato social: todo el mundo se ha reunido para pasárselo bien. Para muchos, jugar a rol es una forma de escapar de los problemas de la vida diaria. Ten en cuenta a todo el mundo de la mesa y lo que buscan en la partida; cuando un grupo se reúne por vez primera, debería compartir lo que pretenden experimentar en la mesa, así como cualquier tema que les gustaría evitar. Todos deberían entender que podrían aparecer elementos que hicieran que algún jugador se sintiera incómodo o incluso molesto, y todo el mundo debería estar de acuerdo en respetar dichos límites durante el juego. De esa forma, todos pueden disfrutar juntos de la partida.

Pathfinder es un juego para todos, sea cual sea su edad, género, raza o identidad étnica, religión, orientación sexual o cualesquiera otras identidades y experiencias vitales. Es responsabilidad de todos los jugadores, no sólo del DJ, asegurarse de que la partida resulta divertida y acogedora para todos.

Herramientas de juego

Además de este libro, hay unas pocas cosas que necesitarás para jugar a Pathfinder. Todo eso lo puedes encontrar, o bien en tu tienda de juegos local o bien *online* en devir.com.

Hoja de personaje: cada jugador necesita una hoja de personaje para crear su personaje y anotar lo que le sucede durante el juego. Puedes encontrar una hoja de personaje en la parte final de este libro y *online* en forma de PDF gratuito.

Dados: los jugadores y el DJ necesitarán por lo menos un juego de dados poliédricos, aunque la mayor parte de participantes aporta los suyos. Los dados de seis caras son bastante comunes, pero todos los dados del juego se pueden encontrar en las tiendas de juegos o bien *online*. Consulta Dados en la barra lateral para más información sobre los diferentes tipos de dado y cómo se discuten en el texto.

Aventura: toda partida necesita una aventura que jugar, tanto si ha sido diseñada por el DJ como si aparece en un recurso publicado. Puedes encontrar una gran variedad de excitantes aventuras e incluso campañas completas (denominadas Sendas de aventuras) en devir.com.

Manual de monstruos: desde aterradores dragones hasta traviesos gremlins, los monstruos son una amenaza común a la que los personajes se podrían enfrentar, y cada tipo tiene sus propias estadísticas y aptitudes. Todos ellos se encuentran en el *Manual de monstruos*, un volumen de valor incalculable para los DJ. Las estadísticas de los monstruos también están disponibles *online* de forma gratuita (pero sólo en inglés) en paizo.com/prd.

Mapas y miniaturas: el caos del combate puede ser difícil de imaginar, por lo que muchos grupos utilizan mapas para representar el campo de batalla. Dichos mapas están marcados con una cuadrícula de 1 pulgada (2,54 cm), donde cada casilla representa 5 pies (1,5 m) en el juego. Se utilizan miniaturas y unas fichas ilustradas llamadas peones para representar a los personajes y a los adversarios a los que se enfrentan.

Accesorios adicionales: hay muchos accesorios adicionales que puedes añadir a tu partida para mejorar la experiencia, incluyendo herramientas que te ayudan a llevar la cuenta de los turnos en combate, mazos de cartas con referencias a reglas comunes, herramientas digitales de creación de personajes, mesas virtuales para el juego *online* e incluso música ambiental y efectos de sonido.

PUNTOS BÁSICOS DEL JUEGO

Antes de crear tu primer personaje o aventura, deberías entender ciertos conceptos básicos utilizados en el juego. Los nuevos conceptos se presentan en negrita para que sean fáciles de encontrar, pero este capítulo es sólo una introducción a los puntos básicos del juego. Las reglas completas se definen en capítulos posteriores y el glosario e índice alfabético de la parte posterior de este libro te ayudarán a encontrar las reglas específicas que puedas necesitar.

Cómo se definen los personajes

En Pathfinder, los jugadores adoptan el papel de **personajes jugadores (PJs)**, mientras que el Director de juego interpreta a los **personajes no jugadores (PNJs)** y los **monstruos**. Si bien tanto los PJs como los PNJs son importantes para el relato, en la partida tienen propósitos muy diferentes. Los PJs son los protagonistas (la narrativa gira a su alrededor) mientras que los PNJs y los monstruos son aliados, contactos, adversarios y villanos. Dicho esto, tanto los PJs como los PNJs y los monstruos comparten diversas características.

El **nivel** es una de las estadísticas más importantes del juego, puesto que representa el poder y las capacidades aproximadas de cada criatura individual. Los PJs pueden ir desde el nivel 1 al inicio de

Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

s su carrera como aventureros hasta el nivel 20, la cúspide de su poder. Conforme los personajes superan desafíos, derrotan enemigos y completan aventuras, acumulan **Puntos de experiencia (PX)**. Cada vez que un personaje amasa 1000 PX, sube de nivel, obteniendo nuevas aptitudes para poderse enfrentar a desafíos aún mayores. Un PJ de 1.^{er} nivel se podría enfrentar a una rata gigante o a un grupo de bandidos, pero a 20.^º nivel ese mismo personaje podría ser capaz de destruir una ciudad entera con un solo conjuro.

Además del nivel, los personajes están definidos por sus **atributos**, que miden el potencial en bruto de un personaje y se utilizan para calcular la mayor parte de sus demás estadísticas. En el juego hay seis atributos. La **Fuerza** representa la potencia física de un personaje, mientras que la **Destreza** representa la agilidad y la aptitud para evitar el peligro. La **Constitución** indica la salud general y el bienestar de un personaje. La **Inteligencia** representa el conocimiento en bruto y la aptitud para resolver problemas, mientras que la **Sabiduría** mide la perspicacia de un personaje y su aptitud para evaluar una situación. Por último, el **Carisma** indica el encanto, la persuasión y la fuerza de la personalidad. Los modificadores por atributo de las criaturas normales van desde un valor tan bajo como -5 hasta un valor tan alto como +5, representando las capacidades humanas normales. Los personajes de alto nivel pueden tener modificadores por atributo muy superiores a +5. Un modificador por atributo por encima de la media incrementa tu probabilidad de éxito en las tareas relacionadas con el mismo, mientras que los valores por debajo de la media disminuyen tu probabilidad.

Tu personaje jugador también está definido por algunas elecciones claves que tienes que tomar. La primera es su **ascendencia**, que representa quiénes son sus padres y su herencia, como por ejemplo humano, elfo o goblin. Lo siguiente es el bagaje del personaje, que describe su crianza, desde un mísero golfillo callejero hasta un noble adinerado. Por último, y lo más importante, la **clase** de un personaje define la mayoría de sus capacidades y de sus aptitudes, como el dominio que tiene un mago de poderosos conjuros arcanos o el poder de un druida para transformarse en una bestia temible.

Además de estas elecciones clave, los PJs también disponen de cierto número de **dotes**, aptitudes individuales seleccionadas durante la creación de personaje y conforme éste sube de nivel. Cada dote tiene un tipo para mostrar dónde se puede encontrar su explicación (por ejemplo, las dotes de elfo se pueden encontrar en la ascendencia elfo) y su tema (las dotes de mago, por ejemplo, conceden aptitudes que tienen que ver con los conjuros). Por último, los personajes tienen **habilidades** que miden su aptitud para esconderse, nadar, regatear y llevar a cabo otras tareas comunes.

Cómo crear una narrativa

Los personajes y sus elecciones crean la historia de Pathfinder, pero cómo interactúan entre sí y con el mundo que les rodea viene gobernado por las reglas. Así que, si bien eres tú quien decide que tu personaje emprende un viaje épico para vencer a enemigos terroríficos y hacer del mundo un lugar más seguro, las probabilidades de éxito vienen determinadas por sus aptitudes, las elecciones que has tomado y el resultado de diversas tiradas de dado.

EL MUNDO COMO PARTICIPANTE

A parte de personajes y de monstruos, el propio mundo de Pathfinder puede ser una fuerza presente en la mesa y en la narrativa. Si bien la presencia del ancho mundo puede constituir a veces un peligro obvio, como por ejemplo cuando una poderosa tormenta azota la campiña, el mundo también puede actuar de formas pequeñas y sutiles. Las trampas y los tesoros son igual de importantes en muchos relatos que las bestias más astutas. Para ayudarte a entender estos elementos del juego, muchos de ellos utilizan las mismas características que los personajes y que los monstruos. Por ejemplo, la mayor parte de los riesgos medioambientales tienen un nivel, que indica lo peligrosos que son, y el nivel de un objeto mágico te proporciona una idea de su poder global y de su impacto sobre el relato.

El Director de juego determina la premisa y el trasfondo de la mayoría de aventuras, aunque las historias y las personalidades de los personajes ciertamente juegan un papel. Una vez ha comenzado una sesión de juego, los jugadores se turnan para describir lo que sus personajes pretenden hacer, mientras que el DJ determina el resultado, con todos los que están reunidos alrededor de la mesa trabajando juntos para crear el relato. El DJ también describe el entorno, las acciones de otros personajes y lo que sucede. Por ejemplo, podría anunciar que la población natal de los personajes lleva tiempo siendo atacada de forma regular por troles merodeadores. Los personajes podrían rastrear a los troles hasta una ciénaga cercana, ¡tan sólo para descubrir que les echó de su pantano un terrible dragón! Entonces, los PJs pueden elegir entre enfrentarse a una tribu entera de troles, al dragón o a unos y otro. Decidan lo que decidan, su éxito dependerá de las elecciones que hagan y de las tiradas de dado que obtengan durante el juego.

Una sola narrativa (incluyendo el planteamiento, el nudo y el desenlace) se denomina una **aventura**. Una serie de aventuras crea una narrativa aún mayor, denominada **campaña**. Una aventura podría durar varias sesiones, mientras que una campaña podría durar meses ¡o incluso años!

CÓMO SE JUEGA

En una partida de Pathfinder, hay tres modos de juego que determinan el ritmo de cada escena del relato. La mayor parte del tiempo de tus personajes se invierte en la **exploración**, descubriendo misterios, resolviendo problemas e interactuando con otros personajes. Sin embargo, en la Era de los Presagios Perdidos abundan los peligros, y los personajes a menudo tienen un **encuentro**, luchando contra bestias salvajes y monstruos aterradores. Por último, el tiempo se mueve rápidamente cuando los personajes disfrutan de **tiempo libre**, un descanso de los problemas del mundo y una posibilidad para descansar y entrenarse para expediciones futuras. A lo largo de la aventura, el juego transiciona varias veces entre estos tres modos, según resulta necesario para el relato. Cuanto más juegas, más cuenta te das de que cada modo tiene su propio estilo de juego, pero cambiar de un modo a otro tiene pocos límites rígidos.

Durante la partida, tu personaje se enfrentará a situaciones en las que el desenlace es incierto. Un personaje podría tener que escalar un risco vertical, rastrear a una quimera herida o pasar sin hacer ruido junto a un dragón dormido, todo lo cual

son tareas peligrosas cuyo fracaso implica un precio. En dichos casos, al personaje (o personajes) actuante se le pedirá que haga una **prueba** para determinar si tiene éxito o no. Una prueba se suele hacer tirando un solo dado de 20 caras (1d20) y sumando un número basado en el atributo pertinente. En dichos casos, los resultados altos siempre son buenos.

Una vez se ha hecho una prueba, el DJ compara el resultado con un número objetivo que se denomina **clase de dificultad (CD)** para determinar el resultado. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la CD, la prueba tiene éxito. Si es menor, la prueba es un fallo. Superar la CD en 10 o más se denomina **éxito crítico**, lo que suele conceder un resultado especialmente positivo. Similarmente, fallar la prueba por 10 o más es un **fallo crítico** (a veces denominado pifia). Esto resulta a veces en efectos negativos adicionales. También se suele conseguir un éxito crítico sacando un 20 en el dado cuando se hace una prueba (antes de sumar nada). Igualmente, sacar un 1 en el dado cuando se hace una prueba suele resultar en un fallo crítico. Ten en cuenta que no todas las pruebas tienen un efecto especial en caso de éxito crítico o de fallo crítico, y semejantes resultados deben tratarse como un éxito o fallo normal.

Por ejemplo, persiguiendo a la quimera herida, tu personaje podría ver su camino bloqueado por un río caudaloso. Decides cruzarlo a nado, pero el DJ declara que es una tarea peligrosa y te pide que hagas una prueba de la habilidad Atletismo (puesto que nadar está cubierto por la habilidad Atletismo). En tu hoja de personaje, ves que el tuyos tiene un modificador +8 para dichas pruebas. Tirando el d20 obtienes un 18, para un total de 26. El DJ lo compara con la CD (que era 16) y ve que has obtenido un éxito crítico (porque el resultado sobrepasa en 10 la CD). Tu personaje atraviesa rápidamente el río y continúa la persecución, empapado pero incólume. Si hubieras obtenido un resultado entre 26 y 16, tu personaje hubiera cruzado la mitad del río. Si tu resultado hubiera sido menor que 16, tu personaje podría haber sido arrastrado río abajo o, peor, haber sido tragado por la corriente empezando a ahogarse.

Las pruebas como ésta son el corazón del juego y se hacen en todo momento, en cualquier modo del juego, para determinar el resultado de las tareas. Si bien la tirada de dado es importante, la estadística que sumas a la tirada (llamada **modificador**) a menudo representa la diferencia entre el éxito y el fracaso. Cada personaje está compuesto de muchas estadísticas de este tipo, que gobiernan lo bueno que es haciendo algo, cada una de las cuales consta de un modificador debido a un atributo relevante más un **bonificador por competencia**, a veces modificado posteriormente por otros factores, como bonificadores o penalizadores debidos a equipo, conjuros, dotes, objetos mágicos y otras circunstancias especiales.

La competencia es una forma sencilla de calibrar el entrenamiento de tu personaje y su aptitud para una tarea en concreto. Se divide en cinco rangos diferentes: **no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario**. Cada rango concede un bonificador por competencia diferente. Si no estás entrenado en una estadística, tu bonificador por competencia es +0, es decir, que sólo te puedes basar en el potencial en bruto que representa tu modificador por atributo. Si tu rango de competencia en una estadística es entrenado, experto, maestro o legendario, tu bonificador es igual al nivel de tu personaje más otra cifra basada en el rango (2, 4, 6 y 8 respectivamente). Los rangos de competencia forman parte de casi todas las estadísticas del juego.



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Exploración

La mayor parte del tiempo, tu personaje explorará el mundo, interactuando con otros personajes, viajando de un lugar a otro y superando desafíos. A esto se le llama exploración. Durante la exploración, el juego adopta una forma relativamente libre, con los jugadores respondiendo a la narrativa siempre que tienen idea de lo que hacer a continuación. Salir de la población a caballo, seguir el rastro de una tribu de orcos merodeadores, esquivar a los exploradores de la tribu y convencer a un cazador local de que ayude en un combate que se avecina, son todo ello ejemplos de cosas que pueden ocurrir durante la exploración.

Durante este modo de juego, el DJ pregunta a los jugadores qué están haciendo sus personajes mientras exploran. Esto es importante en caso de que surja un conflicto. Si estalla un combate, las tareas que emprendieron los PJs mientras exploraban podrían proporcionarles una ventaja o bien, de alguna forma, informar de cómo empieza el combate.

Encuentros

En el curso de vuestras aventuras, habrá momentos en los que una simple prueba de habilidad no bastará para resolver un desafío; por ejemplo, cuando unos monstruos terribles se interpongan en el camino de vuestros personajes y la única elección sea el combate. En Pathfinder, a esto se le denomina un encuentro. Los encuentros suelen implicar combate, pero también se pueden utilizar en situaciones en las que el tiempo es un factor crítico, por ejemplo durante una persecución o cuando se esquivan peligros.

Cuando la exploración se dirime de forma libre, los encuentros están más estructurados. Los jugadores y el DJ tiran **iniciativa** para determinar quién actúa y en qué orden. El encuentro se desarrolla a lo largo de cierta cantidad de **asaltos**, cada uno de los cuales equivale a unos 6 segundos de tiempo en el mundo del juego. Durante un asalto, cada participante actúa por **turno**. Cuando es tu turno de actuar, puedes utilizar hasta tres **acciones**. La mayoría de las cosas sencillas, como por ejemplo desenvainar una arma, moverse una distancia corta, abrir una puerta o dar un espaldazo, utilizan una sola acción para llevarse a cabo. También existen las **actividades**, que utilizan más de una acción para llevarse a cabo; a menudo son aptitudes especiales de tu clase de personaje y dotes. Una actividad común en el juego es lanzar un conjuro, que por lo general requiere dos acciones.

Las **acciones gratuitas** (como por ejemplo soltar un objeto que tienes en la mano), no cuentan para las tres acciones que puedes llevar a cabo en tu turno. Finalmente, cada personaje puede utilizar hasta una **reacción** durante un asalto. Este tipo especial de acción se puede utilizar incluso cuando no es tu turno, pero sólo como respuesta a ciertos acontecimientos y sólo si dispones de una aptitud que lo permite. Los pícaros, por ejemplo, pueden seleccionar una dote que les permite utilizar su reacción para esquivar un ataque que se les viene encima.

Atacar a otra criatura es una de las acciones más comunes en combate, y se lleva a cabo utilizando la acción de **Golpear**. Esto requiere una tirada de ataque: una especie de prueba que se lleva a cabo contra la **Clase de Armadura (CA)** de la criatura a la que atacas. Los Golpes se pueden dar utilizando armas, conjuros o incluso partes del cuerpo de una criatura, como por ejemplo un puño, una zarpaz o la cola. Sumas un modificador a esta tirada, basado en tu rango de competencia con el tipo de ataque que estas utilizando,

en tus atributos y en cualquier otro bonificador o penalizador basado en la situación. La CA del objetivo se calcula utilizando su rango de competencia en la armadura que lleva puesta y su modificador por Destreza. Un ataque inflige daño si impacta, y obtener un éxito crítico hace que el ataque inflija doble daño.

En tu turno puedes utilizar más de una acción de Golpear, pero cada ataque adicional después del primero es menos preciso. Esto se refleja mediante un **penalizador por ataque múltiple** que empieza a -5 en el segundo ataque pero se incrementa a -10 en el tercero. Hay muchas formas de reducir este penalizador, que se reinicia al final de tu turno.

Si tu personaje es designado como objetivo de un *relámpago* mágico o es víctima del mordisco de una serpiente venenosa, se te pedirá que lleves a cabo una tirada de salvación, que representa la aptitud de tu personaje para evitar el peligro o por lo demás resistir un ataque a su mente o su cuerpo. Una **tirada de salvación** es una prueba contra la CD de conjuro o la aptitud especial que ha designado como objetivo a tu personaje. Hay tres tipos de tiradas de salvación, y la competencia de un personaje en cada una dice mucho acerca de lo que puede soportar. Una tirada de salvación de **Fortaleza** se utiliza cuando la salud o la vitalidad de tu personaje están siendo atacadas, como por ejemplo debido a un veneno o una enfermedad. Una tirada de salvación de **Reflejos** se pide cuando tu personaje tiene que esquivar un peligro, por lo general algo que afecta un área grande, como por ejemplo la abrasadora explosión de un conjuro de *bola de fuego*. Por último, una tirada de salvación de **Voluntad** es a menudo tu defensa contra los conjuros y los efectos que designan como objetivo la mente de tu personaje, como por ejemplo un conjuro de *hechizar* o de *confusión*. Para todas las tiradas de salvación, un éxito reduce el efecto dañino, y obtener un éxito crítico suele significar que tu personaje sale ilesa.

Los ataques, los conjuros, los peligros y las aptitudes especiales a menudo infligen **daño** a un personaje o le imponen uno o más **estados**; y a veces, ambas cosas. El daño se resta de los **Puntos de Golpe (PG)** de una criatura (una medida de la salud de ésta), y cuando una criatura queda reducida a 0 PG, queda inconsciente y podría morir. Un encuentro de combate suele durar hasta que uno de los bandos ha sido derrotado, y si bien eso puede significar la retirada o la rendición, en la mayoría de los casos tiene lugar porque uno de los bandos está muerto o moribundo. Los estados pueden entorpecer a una criatura durante un tiempo, limitando las acciones que puede llevar a cabo y aplicando penalizadores a pruebas futuras. Algunos estados son incluso permanentes, y requieren que un personaje utilice magia poderosa para deshacer sus efectos.

Tiempo libre

Los PJs no tienen por qué pasar todo su tiempo activo de aventuras. También se pueden recuperar de sus heridas, planificar conquistas futuras o dedicarse a una profesión. En Pathfinder a esto se le llama tiempo libre, y permite que el tiempo pase rápidamente mientras los personajes trabajan en tareas u objetivos a largo plazo. La mayoría de los personajes pueden practicar una profesión en su tiempo libre, ganándose unas monedillas, pero quienes disponen de las habilidades adecuadas también pueden invertir el tiempo en la artesanía, creando equipo nuevo o incluso objetos mágicos. Los personajes también pueden utilizar el tiempo libre para volver a entrenar, reemplazando una elección de personaje con otra para reflejar la evolución de sus prioridades. También podrían investigar un problema, aprender nuevos conjuros o incluso dirigir un negocio o un reino.

TÉRMINOS CLAVE

Existe cierta cantidad de términos importantes que necesitas conocer para crear tu primer personaje o tu primera aventura. Algunos de los términos más importantes mencionados en las páginas anteriores se incluyen también aquí como referencia.

Acción

Durante los encuentros, cada criatura dispone de tres acciones durante su turno. Dichas acciones se invierten atacando, interactuando con objetos, moviéndose y utilizando aptitudes especiales. Las acciones disponibles para todos los personajes se detallan en el Capítulo 8.

Asalto

Un asalto es un periodo de tiempo durante un encuentro en el que todos los participantes tienen la oportunidad de actuar. Un asalto representa aproximadamente 6 segundos de tiempo de juego.

Ascendencia

Una ascendencia es la gran familia de personas a la que pertenece un personaje. La ascendencia de un personaje determina sus Puntos de Golpe iniciales, idiomas, sentidos y Velocidad, y le proporciona acceso a las dotes de ascendencia. Las ascendencias se encuentran en el Capítulo 2.

Ataque

Cuando una criatura intenta dañar a otra, da un Golpe o utiliza alguna otra acción de ataque. La mayoría de ataques son Golpes dados con un arma, pero un personaje podría Golpear con el puño, hacer una presa, empujar con sus manos o atacar con un conjuro.

Bagaje

Un bagaje representa lo que un personaje experimentó antes de elegir el camino del aventurero. Cada bagaje concede una dote y entrenamiento en una o más habilidades. Puedes leer más acerca de los bagajes en el Capítulo 2.

Bonificadores y Penalizadores

Los bonificadores y los penalizadores se aplican a las pruebas y a ciertas estadísticas. Existen diversos tipos de unos y de otros. Si tienes más de un bonificador del mismo tipo, sólo utilizas el mejor. De igual forma, sólo utilizas el peor de los penalizadores del mismo tipo.

Clase

La clase representa la profesión aventurera elegida por un personaje. La clase de un personaje determina la mayoría de sus competencias, le concede Puntos de Golpe cada vez que sube de nivel y le proporciona acceso a un conjunto de dotes de clase. Las clases aparecen en el Capítulo 3.

Clase de armadura (CA)

Todas las criaturas del juego tienen una Clase de armadura. Dicha puntuación representa lo difícil que es acertar y dañar a una criatura. Viene a ser la Clase de dificultad para acertar a una criatura con un ataque.

Competencia

La competencia es un sistema que mide la aptitud de un personaje en una tarea o cualidad específica y se divide en cinco rangos:

no entrenado, entrenado, experto, maestro y legendario. La competencia proporciona un bonificador que se suma al determinar los siguientes modificadores y estadísticas: CA, tiradas de ataque, Percepción, tiradas de salvación, habilidades y la efectividad de los conjuros. Si no estás entrenado, tu bonificador por competencia es +0. Si dispones del rango entrenado, experto, maestro o legendario tu bonificador por competencia es igual a tu nivel de personaje mas 2, 4, 6 u 8 respectivamente.

Conjuro

Los conjuros son efectos mágicos creados llevando a cabo encantamientos místicos y gestos que sólo conocen quienes disponen de un entrenamiento especial o de aptitudes innatas. Lanzar un conjuro es una actividad que suele requerir 2 acciones. Cada conjuro especifica cuál es su objetivo, las acciones necesarias para lanzarlo, sus efectos y cómo se puede resistir. Si una clase concede conjuros, lo básico de dicha aptitud se proporciona en la descripción de la clase del Capítulo 3, mientras que los conjuros en sí se detallan en el Capítulo 7.

Los conjuros tienen rangos que van de 1.^o a 10.^o, y que miden su poder; por lo general los personajes y los monstruos sólo pueden lanzar cierto número de conjuros de cualquier rango dado.

Director de juego (DJ)

El Director de juego es el jugador que adjudica las reglas y narra los diversos elementos del relato y del mundo Pathfinder que exploran los demás jugadores. El DJ utiliza las reglas que se detallan en el *Manual de dirección*.

Dote

Una dote es una aptitud que puedes seleccionar para tu personaje debido a su ascendencia, bagaje, clase, entrenamiento general o entrenamiento en habilidades. Algunas conceden la aptitud de utilizar acciones especiales, mientras que otras hacen más efectivas las acciones de que ya dispones.

Estado

Un efecto continuado que cambia la forma en que un personaje puede actuar o que altera alguna de sus estadísticas se denomina estado. Las reglas para los estados básicos utilizados en el juego se encuentran en el Apéndice de estados de la parte final de este libro.

Golarion

Pathfinder se desarrolla en el planeta Golarion durante la Era de los Presagios Perdidos. Es un mundo antiguo con una rica diversidad de gentes y de culturas, lugares excitantes que explorar y villanos letales. Empezando en la pág. 30 hay más información sobre la Era de los Presagios Perdidos, el mundo de Golarion y sus dioses.

Habilidad

Una habilidad representa la capacidad de una criatura para llevar a cabo ciertas tareas que requieren instrucción o práctica. Todos los personajes están entrenados en determinadas habilidades debido a



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

su bagaje y a su clase. Las habilidades se describen por completo en el Capítulo 4. Cada habilidad incluye formas en las que cualquiera puede utilizarla incluso si no está entrenado, así como usos que requieren que un personaje esté entrenado en la misma.

Iniciativa

Al inicio de un encuentro, todas las criaturas implicadas tiran iniciativa para determinar el orden en el que actúan. Cuanto mayor es el resultado de su tirada, antes actúa una criatura. La iniciativa y el combate se describen en el Capítulo 8

Interpretación

Describir las acciones de un personaje, a menudo mientras se actúa desde la perspectiva del mismo, se denomina interpretación (*NdT: también "roleo"*). Cuando un jugador habla o describe acciones desde la perspectiva de un personaje, está interpretando su papel.

Modificador por atributo

Cada criatura dispone de seis modificadores por atributo. Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Cada una de dichas cifras representa el potencial en bruto de una criatura y su entrenamiento en general. Los atributos se describen por completo más adelante en este capítulo.

Moneda

Las monedas más comunes del juego son las piezas de oro (po) y las piezas de plata (pp). Una po equivale a 10 pp. Además, una pp equivale a 10 piezas de cobre (pc) y 10 po valen 1 pieza de platino (ppt). Los personajes empiezan el juego con 15 po (o 150 pp) para gastar comprando equipo.

Nivel

Un nivel es un número que mide la potencia global de algo. Los PJs tienen un nivel que va de 1 a 20, lo que representa la experiencia que atesoran. Los monstruos, los PNJs, los peligros, las enfermedades y los venenos tienen niveles que van desde -1 hasta 30 y que miden el peligro que representan. El nivel de un objeto, por lo general entre 0 y 20 pero a veces mayor, indica su poder y su idoneidad como tesoro.

Percepción

La Percepción mide la aptitud de tu personaje para detectar objetos ocultos o situaciones poco usuales y suele determinar la rapidez con que el personaje salta a la acción en combate. Se describe por completo en el Capítulo 9.

Personaje jugador (PJ)

Este es un personaje creado y controlado por un jugador.

Personaje no jugador (PNJ)

Un personaje no jugador, controlado por el DJ, interacciona con los jugadores y ayuda a hacer avanzar el relato.

Prueba

Cuando un personaje acomete una acción en la que el éxito es incierto, puede hacer una prueba. Se trata de una tirada de un dado de 20 caras más el bonificador por la competencia relevante. Por ejemplo, una prueba de Percepción sumaría tu bonificador por Percepción.

Puntos de Golpe (PG)

Los Puntos de Golpe representan la cantidad de castigo que una criatura puede soportar antes de quedar inconsciente y empezar a morirse. El daño reduce los Puntos de Golpe en una relación 1:1, mientras que la curación los restablece al mismo ritmo.

Rareza

En algunos elementos del juego se hace constar su rareza para denotar lo a menudo que se encuentran en el mundo del juego. La rareza se aplica principalmente al equipo y los objetos mágicos, pero los conjuros, las dotes y otros elementos de reglas también pueden tener rareza. Si no aparece ninguna rareza en los rasgos de un objeto,conjuro u otro elemento del juego, es **común**. Las opciones poco comunes sólo están disponibles para quienes disponen de un entrenamiento especial, crecieron en una cultura determinada o proceden de una parte del mundo en concreto. Esto se puede explicar mediante una entrada de "acceso", que explica los criterios para que algún personaje pueda elegirla como una opción común. Las opciones raras son casi imposibles de encontrar y por lo general sólo las puede dar el DJ, mientras que de las únicas literalmente sólo puede haber una en la partida. El DJ puede alterar la forma en que funciona la rareza o cambiar la de algún objeto individual para que encaje con el relato que pretende explicar.

Rasgo

Un rasgo es una palabra clave que proporciona información adicional sobre un elemento de las reglas, como a qué ascendencia pertenece una dote o la rareza de un objeto. A menudo, un rasgo indica cómo otras reglas interactúan con una aptitud, criatura, objeto u otro elemento de las reglas que dispone de dicho rasgo. Todos los rasgos utilizados en este libro aparecen en el Glosario e Índice, que empieza en la página 452.

Tirada de salvación (Salvación)

Cuando una criatura se ve sujeta a un efecto peligroso que tiene que ser evitado, hace una tirada de salvación para mitigar el efecto. La tirada de salvación es automática, no se tiene que utilizar ni una acción ni una reacción. A diferencia de la mayoría de pruebas, el personaje que no está actuando tira el d20 para una tirada de salvación y la criatura que está actuando proporciona la CD.

Hay tres tipos de tiradas de salvación: Fortaleza (para resistir enfermedades, venenos y efectos físicos), Reflejos (para evadir efectos que un personaje podría esquivar rápidamente) y Voluntad (para resistir efectos que tienen como objetivo la mente y la personalidad).

Turno

Durante el transcurso de un asalto, cada criatura lleva a cabo un solo turno, según su iniciativa. Durante su turno, una criatura puede normalmente utilizar hasta tres acciones.

Velocidad

La Velocidad es la distancia que un personaje puede mover utilizando una sola acción, medida en pies (m).



EJEMPLO DE JUEGO

El siguiente ejemplo se presenta para proporcionarte una mejor idea de cómo se juega a Pathfinder. En esta aventura, Erik es el director de juego. Luis interpreta a Valeros, un osado guerrero humano; Shay interpreta a Merisiel, una letal pícara elfa y Jessica interpreta el papel de Kyra, la esposa de Merisiel y una compasiva clériga humana de Sarenrae. El grupo ha decidido investigar unas desapariciones en una mina local.

Erik:	La entrada a la mina es una simple escalera de hierro que desciende hacia la oscuridad de un pozo reforzado. Desde abajo resuena el sonido del metal crujiente.
Merisiel (Shay):	Los mineros necesitan luz para trabajar. Si está a oscuras, algo debe ir mal.
Kyra (Jessica):	Invoco la sagrada luz de Sarenrae y lanzo un conjuro de <i>luz dorada</i> por delante de nosotros.
Erik:	La radiación avanza e ilumina un tramo de la escalera más abajo, que desciende unos 20 pies (6 m) antes de acabar en un túnel. No hay nada excepto tierra apisonada y vigas de madera de refuerzo directamente bajo vosotros, y no podéis ver más lejos.
Merisiel (Shay):	Yo tengo visión en la penumbra, así que bajaré primero para asegurarme de que bajar es seguro. Aseguro mis dagas para poder bajar con sigilo escalera abajo, buscando trampas mientras lo hago.
Erik:	Haz una prueba de Sigilo, pero buscar trampas es una prueba secreta, por lo que la tirada la haré yo. ¿Cuál es tu modificador a la Percepción?
Merisiel (Shay):	Tengo un + 6 a la Percepción y he sacado un 18 en la tirada de Sigilo.

Erik tira un d20 tras su pantalla de DJ, sin que le vean los jugadores, y obtiene un 17 en el dado para un total de 23. No hay trampas en el área que examina Merisiel, pero el resultado es más que suficiente para ver una kóbold asustada, oculta tras una vagoneta de mina. Debido a la prueba de Sigilo de Merisiel, la kóbold no la ve bajar por la escalera.

Erik:	Desciendes hasta una galería de mina de unos 30 pies (9 m) de anchura, con vigas de madera que refuerzan las paredes y el techo. No ves trampa alguna, pero un rostro de reptil de grandes ojos asoma desde detrás de una vagoneta. Visto más de cerca, es una kóbold que lleva puesta una chaqueta de cuero de minero.
Valeros (Luis):	Sigo a Merisiel escala abajo.
Kyra (Jessica):	Yo también.
Erik:	Cuando el sonido de vuestras pisadas en la escalera de hierro resuena por la mina, ¡la kóbold se sobresalta! Da unos pasos hacia el interior

de la galería y después se detiene, como si tuviera más miedo de lo que hay en el interior que de vosotros.

Kyra (Jessica):	¡Oh, no! ¡Pobre kóbold!
Merisiel (Shay):	¿Puede alguien calmarla? ¡Se me da muy mal la gente!
Valeros (Luis):	Yo tengo un +3 en Diplomacia. Déjame que intente llamarla.
Erik:	¿Qué le dices?
Valeros (Luis):	"¡Hola, amiga! ¡No tengas miedo, hemos venido a ayudar!". He sacado un 15 en mi prueba de Diplomacia.
Erik:	¡Vale! La kóbold parece sobresaltada pero después corre hacia vosotros en busca de seguridad. «¡Oh! ¡Gracias a Torag que habéis venido!».
Merisiel (Shay):	¡Torag? Nos podría dar las gracias a nosotros, o por lo menos a Sarenrae.
Kyra (Jessica):	Eso ha sido muy bonito de tu parte, pero no hace falta que la regañes por mí.
Valeros (Luis):	Pregunto a la kóbold quién es y qué ha pasado aquí.
Erik:	Dice que su nombre es Krinek, y que trabaja en la mina. "¡Fuimos en busca de los mineros desaparecidos, pero cuando los encontramos estaban raros y podridos! ¡Nos atacaron y yo salí corriendo!".
Valeros (Luis):	Esto tiene mala pinta. Le digo a Krinek que vaya a un lugar seguro y después avanza galería abajo con la espada y el escudo preparados.
Kyra (Jessica):	Yo voy a su lado, puesto que llevo la luz, y desenvaino la espada.
Erik:	Conforme avanzáis galería abajo, veis signos de lucha. Sangre a medio secar mancha el suelo, un rastro de manchas grandes que sugiere que algo o alguien estuvo sangrando aquí y después fue arrastrado galería abajo. Te parece que oyés algo que se mueve cerca.
Valeros (Luis):	Esto pinta aún peor. Salto por encima de la vagoneta de la mina para investigar.
Kyra (Jessica):	Voy con él. Si hay alguien herido, necesitará mi ayuda.
Merisiel (Shay):	Yo desenvaino una daga y me escondo tras una vagoneta.
Erik:	Merisiel se pone a cubierto mientras los otros dos avanzáis. Conforme os acercáis, empezáis a oler el débil pero inconfundible aroma de la putrefacción. La luz de Kyra ilumina de repente una forma humanoide descomunal, de ojos vidriosos y carne putrefacta que se empieza a desprender de sus huesos. A pesar de su estado de descomposición avanzada, se mueve hacia vosotros con fuerza malévolas. ¡Tirad iniciativa! Valeros y Kyra tienen que tirar Percepción, mientras que Merisiel debería tirar Sigilo.



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

Todos tiran iniciativa. Luis obtiene un total de 13. Jessica lo hace mejor para Kyra, obteniendo un total de 14. Shay utiliza el Sigilo para su iniciativa, puesto que Merisiel se escondió al inicio del combate, y saca un 17 para un total de 25. Erik tira por la criatura, obteniendo un 12. Erik anota todos estos totales, colocando a todos en orden de mayor a menor.

Erik: Parece que Merisiel actúa primero. Sea eso lo que sea, estás completamente segura de que no sabe que estás allí.

Merisiel (Shay): ¡Así me gusta! Para mi primera acción, me quiero acercar.

Erik: Con una acción de Zancada te puedes acercar hasta 15 pies (4,5 m).

Merisiel (Shay): Excelente. Para mí siguiente acción, le voy a lanzar una daga y utilizaré mi última acción para desenvainar otra.

Shay saca un 13 y suma 8, debido a la habilidad de Merisiel con las dagas arrojadizas, para un total de 21, pero la distancia significa que el ataque sufre un penalizador -2 para un resultado final de 19. Erik consulta sus notas y comprueba que el monstruo tiene una CA de 15.

Erik: ¡Eso es un impacto! Puedes tirar daño.

Merisiel (Shay): Guay, y además hago daño adicional por ataque furtivo.

Los pícaros tienen la aptitud de infligir daño adicional a los enemigos que aún no han actuado en un encuentro. Este daño adicional también se aplica a los ataques contra enemigos disparaídos. Shay tira 1d4 por la daga y 1d6 por el ataque furtivo. Como quiera que Merisiel tiene el enredo de pícaro ladrón, Shay suma el +4 por Destreza de Merisiel al daño, para un total de 9.

Erik: Sisea cuando el arma se hunde en su hombro. Al penetrar el cuchillo, la carne se abre de golpe, y surgen regueros de pus que le bajan por el brazo. ¡A continuación va Kyra!

Kyra (Jessica): ¡Qué asco! Vale, esta criatura parece un muerto viviente, ¿se me ocurre algo sobre ella?

Erik: Si utilizas una acción puedes recurrir a tu entrenamiento de clérigo y hacer una prueba de Recordar conocimiento. Es una prueba secreta así que, ¿cuál es tu modificador por Religión?

Kyra (Jessica): Es +7.

Erik saca un 12, y sumando el +7 de Kyra en Religión obtiene un total de 19 contra la CD de 16.

Erik: Tu sospecha inicial era correcta. Es un zombi. Éste parece mayor porque ha sido potenciado mediante magia. Como quiera que ya te parecía que era un zombi, ¿por qué no formulas otra pregunta?

Kyra (Jessica): ¿Tiene alguna debilidad notable?

Erik: Sí, es vulnerable tanto a la magia curativa como a las armas cortantes.

Merisiel (Shay): ¡Porras! ¡Si lo hubiera sabido, le habría dado un tajo con la daga!

Las dagas de Merisiel tienen un rasgo llamado versátil (cortante) que le permiten infligir a voluntad daño cortante en lugar de perforante. Desafortunadamente, al actuar no sabía que hacerlo así hubiera sido más efectivo.

Kyra (Jessica): Voy a invertir mis últimas dos acciones en lanzar *arma rúnica* sobre la espada de Valeros. Eso le concede un bonificador +1 a las tiradas de ataque y otro dado de daño. ¡Valeros, a por él!.

Valeros (Luis): ¡Hago lo que ella dice y voy a por él! Invierto una acción en alzar mi escudo y uso las dos acciones finales en llevar a cabo una Carga repentina.

Carga repentina es una dote de guerrero que permite a Valeros moverse dos veces y atacar al final de su movimiento, por un total de tan sólo dos acciones. Tira el dado para atacar y el resultado es un 20.

Valeros (Luis): ¡Un 20 natural! ¡Sumando mi bonificador, eso debe ser un éxito crítico!

Erik: Tu espada acierta a la putrefacta criatura justo en el cuello, infligiendo doble daño. Sin embargo, cuando eso sucede vuelve a salir pus de la herida de forma explosiva. Haz una salvación de Fortaleza.

Para el daño del ataque, Luis tira 2d8 debido al conjuro de Kyra. Obtiene un total de 9 en la suma de los dados y después suma 4 del modificador por Fuerza de Valeros. Como quiera que es un éxito crítico, dobla el daño (26). Erik le suma otros 10 de daño debido a la debilidad de los zombis al daño cortante, para un total de 36 de los 70 puntos de Golpe que le quedan.

Valeros (Luis): Ay, caramba. Un 1 natural en la salvación.

Erik: Y es un fallo crítico, mira por dónde. Quedas indispuesto 1, lo que te impone un penalizador -1 a todas las tiradas de d20 y a la CA.

Valeros (Luis): Estoy de acuerdo con Kyra, qué asco. ¿Me lo he llevado por delante con el impacto?

Erik: Me temo que no. Se lanza contra ti, indiferente a sus graves heridas, intentando aporrearte con los puños.

Erik hace una tirada de ataque para el zombi bruto, obteniendo un 7 en el dado y sumando 11 de sus estadísticas para un total de 18. Normalmente, Valeros tiene una CA de 18. El ataque sería un impacto incluso si Valeros no estuviera dispuesto, pero falla porque Alzó su escudo durante su turno, incrementando en 2 su CA.

Este es el final del primer asalto de combate. El segundo asalto empieza inmediatamente después, utilizando el mismo orden de iniciativa que antes. El combate dista mucho de haber terminado...

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Si bien este capítulo está aquí para enseñarte los puntos básicos de Pathfinder, el resto del manual sirve como referencia durante el juego, y está organizado para que encuentres la regla que buscas de la forma más fácil posible. Las reglas se agrupan en capítulos, y los primeros se centran en la creación de personajes. Lo siguiente es un resumen de lo que puedes encontrar en cada capítulo.

Capítulo 1: Introducción

Esta introducción está diseñada para ayudarte a entender los parámetros básicos de Pathfinder. También incluye las reglas para crear a un personaje y subirlo de nivel, así como un ejemplo del proceso de creación de personajes. El capítulo acaba con una introducción a la Era de los Presagios Perdidos y a sus dioses.

Capítulo 2: Ascendencias y bagajes

Las reglas para las ascendencias y las herencias que representan la Era de los Presagios Perdidos se encuentran en este capítulo, incluyendo las opciones para las dotes de ascendencia. Los bagajes se encuentran al final de este capítulo, junto con una sección acerca de los idiomas, puesto que en la mayoría de los casos dicha elección viene influenciada por qué ascendencia eliges.

Capítulo 3: Clases

Este capítulo contiene las reglas para ocho clases. La entrada de cada clase incluye directrices sobre cómo interpretar la clase, reglas para crear y hacer avanzar un personaje de dicha clase, ejemplos y todas las dotes de clase disponibles para los miembros de la misma. El capítulo también incluye reglas para los compañeros animales y los familiares, que pueden ser adquiridos por miembros

de diversas clases. Al final de este capítulo están las reglas de arquetipos: opciones especiales disponibles para los personajes conforme suben de nivel. Estas reglas permiten a un personaje hacer pinitos en las aptitudes de otra clase o concepto.

Capítulo 4: Habilidades

Las reglas para usar las habilidades se presentan en este capítulo, y detallan lo que puede hacer un personaje con una habilidad determinada, basándose en su rango de competencia. La ascendencia, el bagaje y la clase pueden definir algunas de las competencias en habilidades de un personaje y cada uno de ellos puede seleccionar también unas cuantas habilidades adicionales que reflejan su personalidad y su entrenamiento.

Capítulo 5: Dotes

Conforme un personaje sube de nivel, obtiene dotes adicionales que representan sus crecientes aptitudes. Las dotes generales y las dotes de habilidad (que son un subconjunto de las dotes generales) se detallan en este capítulo.

Capítulo 6: Equipo

En este capítulo puedes encontrar armaduras, armas y otro equipo, junto con el precio de los servicios, el coste de la vida y el de los animales (como por ejemplo caballos, perros y animales de carga).

Capítulo 7: Conjuros

Este capítulo empieza con las reglas sobre lanzamiento de conjuros, cómo se determinan sus efectos y cómo negar los conjuros de los enemigos (lo que se denomina contrarrestar). Después de eso, se incluyen las listas de conjuros para cada tradición de lanzamiento de conjuros, lo que hace fácil buscar rápidamente conjuros por rango. A continuación están las reglas de cada conjuro, por orden alfabético. Siguiendo las descripciones de los conjuros están todos los conjuros de foco, que son unos conjuros especiales concedidos por aptitudes y dotes específicas de una clase. Si bien la mayoría de conjuros aparecen en múltiples listas de conjuro, los de foco sólo se conceden a miembros de una clase específica y se agrupan juntos por clase para hacer más fácil encontrarlos. Por último, al final del capítulo están las reglas de los rituales, unos conjuros complicados y arriesgados que cualquier personaje puede lanzar (o al menos intentarlo).

Capítulo 8: Cómo se juega

Este importante capítulo contiene las reglas universales necesarias para jugar a Pathfinder, incluyendo las pertinentes a los diversos modos de juego, las acciones básicas que todo personaje puede llevar a cabo, las de combate y las de muerte y moribundos. Todos los jugadores deberían estar familiarizados con este capítulo, especialmente el DJ.

Apéndices

La parte final de este libro es un apéndice con las reglas de todos los estados que encontrarás en el juego. Esta sección también incluye una hoja de personaje en blanco y un índice con un glosario extenso de términos comunes y rasgos que te puedes encontrar en el juego.



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

FORMATO DE LAS REGLAS

A lo largo de este manual, verás estándares de formato que al principio podrían parecer un tanto inusuales. Hemos utilizado dichos estándares para que los elementos de reglas de este libro sean fáciles de reconocer.

Los nombres de las estadísticas específicas, habilidades, dotes, acciones y algunos otros elementos mecánicos de Pathfinder figuran con mayúscula inicial. De esta forma, cuando ves la frase "un Golpe designa como objetivo la Clase de armadura", sabes que tanto Golpe como Clase de armadura se refieren a las reglas.

Si hay una palabra o frase en cursiva, describe unconjuro o un objeto mágico. De esta forma, cuando ves la frase "la puerta está sellada mediante *cerrar*", sabes que la palabra se refiere alconjuro *cerrar* y no a un medio físico.

Pathfinder también utiliza muchos términos que se expresan típicamente como abreviaturas, como por ejemplo CA para Clase de armadura, CD para Clase de dificultad y PG para Puntos de Golpe. Si en algún momento te confunde un término de juego o una abreviatura, siempre puedes recurrir al Glosario e Índice, que empieza en la pág. 452 y buscarlo allí.

Cómo entender las acciones

Los personajes y sus adversarios afectan al mundo de Pathfinder utilizando acciones y generando efectos. Este es el caso sobre todo durante los encuentros, en los que cada acción cuenta. Cuando usas una acción, generas un efecto. Este efecto puede ser automático, pero a veces las acciones requieren que tires un dado y el efecto se basa en el resultado obtenido.

A lo largo de este libro, verás iconos especiales para denotar las acciones.

◆ Acciones individuales

Las acciones individuales utilizan este símbolo: ◆. Éste es el tipo más sencillo y común de acción. Podrás utilizar tres acciones individuales en tu turno en un encuentro, en cualquier orden que consideres oportuno.

❯ Reacciones

Las reacciones utilizan este símbolo: ❯. Estas acciones pueden utilizarse incluso cuando no es tu turno. Sólo dispones de una reacción por asalto de encuentro, y sólo puedes utilizarla cuando se cumple su desencadenante específico. A menudo, el desencadenante es una acción de otra criatura.

❖ Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas utilizan este símbolo: ❖. Las acciones gratuitas no requieren que utilices ninguna de tus tres acciones individuales o tu reacción. Una acción gratuita podría tener un desencadenante igual que una reacción. Si lo tiene, puedes utilizarla igual que una reacción, incluso si no es tu turno. Sin embargo, sólo puedes utilizar una acción gratuita por desencadenante, por lo que si puedes llevar a cabo múltiples acciones gratuitas con el mismo desencadenante, tienes que decidir cuál de ellas usar. Si tu acción gratuita no tiene desencadenante, la utilizas como una acción individual, pero no cuenta contra tu límite de tres acciones de ese turno.

Actividades

Las actividades son tareas especiales que completas invirtiendo



Acción individual



Dos acciones



Tres acciones



Reacción



Acción gratuita

juntas una o más de tus acciones. Por lo general, una actividad utiliza dos o más acciones y te permite hacer más cosas que una acción individual. Tienes que invertir todas las acciones que requiere una actividad para que sus efectos tengan lugar. El lanzamiento de conjuros es una de las actividades más comunes, puesto que la mayoría de ellos requieren más de una acción individual para lanzarse.

Las actividades que utilizan dos acciones usan este símbolo: ❯❯. Las actividades que utilizan tres acciones usan este símbolo: ❯❯❯. Hay unas cuantas actividades especiales, como por ejemplo los conjuros que puedes lanzar en un instante, que utilizan una acción gratuita o una reacción.

Todas las tareas que duran más de un turno son actividades. Si se supone que una actividad tiene que llevarse a cabo durante la exploración, tiene el rasgo exploración. Una actividad que tarda un día o más en llevarse a cabo y que sólo se puede acometer durante el tiempo libre tiene el rasgo tiempo libre.

Cómo interpretar las reglas

Este libro contiene muchos elementos de reglas que conceden a los personajes nuevas e interesantes maneras de responder a las situaciones del juego. Todos los personajes pueden utilizar las acciones básicas del Capítulo 9, pero un personaje individual a menudo dispone de reglas especiales que le permiten hacer cosas que la mayoría no puede. La mayoría de estas opciones son dotes, que se obtienen llevando a cabo determinadas elecciones durante la creación de personaje o cuando un personaje sube de nivel.



Sea cual sea la mecánica de juego que transmiten, los elementos de reglas siempre se presentan con el formato de un bloque de estadísticas, un resumen de las reglas necesario para que el monstruo, el personaje, el objeto u otro elemento de las reglas pueda cobrar vida durante el juego. Donde resulta apropiado, las presentaciones de las reglas se hacen con una explicación de su formato. Por ejemplo la sección de Ascendencia del Capítulo 2 contiene reglas para las ocho ascendencias de este libro y se da una explicación de las secciones de ascendencia al inicio de dicho capítulo.

A continuación se muestra el formato general de los bloques de estadísticas. Hay entradas en los bloques de estadísticas que se omiten cuando no aplican, por lo que no todos los elementos de las reglas disponen de todas las entradas mencionadas a continuación. Las acciones, las reacciones y las acciones gratuitas tienen todas ellas el ícono correspondiente junto a su nombre para indicar su tipo. Una actividad que se puede completar en un solo turno tiene un símbolo que indica cuántas acciones se necesitan para completarla; las actividades que tardan más en llevarse a cabo omiten dichos iconos. Si un personaje tiene que alcanzar cierto nivel antes de acceder a una aptitud, dicho nivel se indica a la derecha del nombre en el bloque de estadísticas. Las reglas también disponen a menudo de rasgos asociados a ellas (los rasgos aparecen en el Glosario e Índice).

Los conjuros, el material alquímico y los objetos mágicos utilizan un formato similar, pero su bloque de estadísticas contiene cierta cantidad de elementos únicos, como por ejemplo las posibles tradiciones mágicas de un conjuro (ver el Capítulo 7 para más información sobre cómo interpretar los conjuros).

NOMBRE DE LA ACCIÓN O DE LA DOTE ♦

NIVEL

RASGOS

Prerrequisitos Cualquier mínimo en atributos, dotes, rangos de competencia, etc. del que tienes que disponer para seleccionar este elemento de reglas se indica aquí. Las dotes también tienen un prerrequisito de nivel, indicado arriba.

Frecuencia El límite de lo a menudo que puedes utilizar la aptitud.

Desencadenante Las reacciones y algunas acciones gratuitas tienen desencadenantes que se deben cumplir antes de poderlas usar.

Requisitos A veces debes disponer de un objeto determinado o encontrarte en una circunstancia determinada para utilizar una aptitud.

Esta sección describe los efectos o beneficios de un elemento de las reglas. Si la regla es una acción, explica cuál es el efecto o lo que debes tirar en el dado. Si es una dote que modifica una acción existente o concede un efecto constante, el beneficio se explica aquí.

Especial Toda las cualidades especiales de la regla se explican en esta sección, que por lo general aparece en dotes que puedes seleccionar más de una vez, explicando lo que sucede cuando lo haces.

A veces una aptitud concede acciones múltiples o una acción además de otros beneficios. Esto se suele condensar en un formato más corto utilizando las mismas categorías.

Nombre de la acción ♦ (rasgos) **Frecuencia** lo a menudo que se puede usar; **Desencadenante** cuándo se puede utilizar una reacción o una acción gratuita; **Requisitos** algunas acciones requieren circunstancias específicas indicadas aquí; **Efecto** esta sección explica cómo cambia el mundo está aptitud.



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

CREACIÓN DE PERSONAJES

A menos que seas el DJ, lo primero que tienes que hacer cuando juegas a Pathfinder es crear tu personaje. Corre de tu cuenta imaginar las experiencias pasadas del mismo, su personalidad y su visión del mundo, y esto fijará el escenario de tu interpretación durante la partida. Utilizarás las mecánicas del juego para determinar la capacidad de tu personaje para llevar a cabo diversas tareas y para utilizar aptitudes especiales mientras juegas.

Esta sección proporciona una guía paso a paso para crear un personaje utilizando las reglas Pathfinder, precedida de una guía para ayudarte a entender los modificadores por atributo. Dichos modificadores son una parte crítica de tu personaje y se te pedirá que tomes decisiones sobre los mismos durante muchos de los pasos siguientes. Los pasos de la creación de personaje se presentan en el orden sugerido, pero podrás completarlos en el orden que quieras.

Muchos de los pasos descritos en las páginas 18 a 27 te animan a llenar campos de tu hoja de personaje. La hoja de personaje se muestra en las páginas 22 a 23; puedes encontrar un ejemplar en la parte final de este libro o en devir.com como PDF de descarga gratuita. La hoja de personaje está diseñada para ser fácil de usar mientras juegas, pero crear un personaje discurre en un orden diferente, por lo que tendrás que moverte

hacia adelante y hacia atrás a lo largo de la hoja de personaje mientras lo creas. Además la hoja contiene todos los campos que puedes necesitar, pero no todos los personajes tienen cosas que llenar en cada campo. Si un campo de la hoja no es aplicable a tu personaje, puedes simplemente dejarlo en blanco.

Todos los pasos de la creación de personaje se detallan en las siguientes páginas; cada uno de ellos viene marcado con un número que corresponde a la hoja de muestra de las páginas 22 a 23, mostrándote dónde va la información. Si el campo que tienes que llenar está en la tercera o cuarta páginas de la hoja, que no se muestran, el texto te lo dirá.

Si estás creando un personaje de alto nivel, es una buena idea empezar con las instrucciones que se dan aquí, y después consultar la pág. 29, donde están las instrucciones sobre cómo subir de nivel a los personajes.

DE UN VISTAZO

Cuando pases página, verás una representación visual de las ascendencias y de las clases, que proporciona información de un vistazo para los jugadores que quieran sacar el máximo partido de sus modificadores por atributo iniciales. En el resumen de las ascendencias de la pág. 20, cada entrada indica qué modificadores por atributo mejora y también indica cualquier defecto por atributo que dicha ascendencia pudiera tener. Puedes encontrar más detalles sobre las mejoras y los defectos de atributo en Modificadores por atributo de la pág. 19.

Los resúmenes de las clases de la pág. 21 indican el atributo clave de cada clase, que es el utilizado para calcular la potencia de muchas de sus aptitudes de clase. Los personajes obtienen una mejora de atributo en su atributo clave cuando eligen clase. Dichos resúmenes también indican uno o más modificadores por atributos secundarios importantes para los miembros de dicha clase.

El bagaje del personaje también afecta sus modificadores por atributo, aunque hay más flexibilidad en las mejoras por atributo procedentes de un bagaje que en las procedentes de una clase. Para las descripciones de los bagajes, consulta las páginas 84 a 88.

Cada jugador adopta una aproximación diferente a la creación de personaje. Algunos quieren uno que encaje bien en el relato, mientras que otros buscan una combinación de aptitudes que se complementen entre sí mecánicamente. En tu caso, podrías querer combinar ambas aproximaciones. ¡Cualquiera de ellas está bien!

Una vez tienes una buena idea acerca del personaje que te gustaría interpretar, dirígete al Paso 2 para empezar a construirlo.

Ascendencia, bagaje, clase o detalles

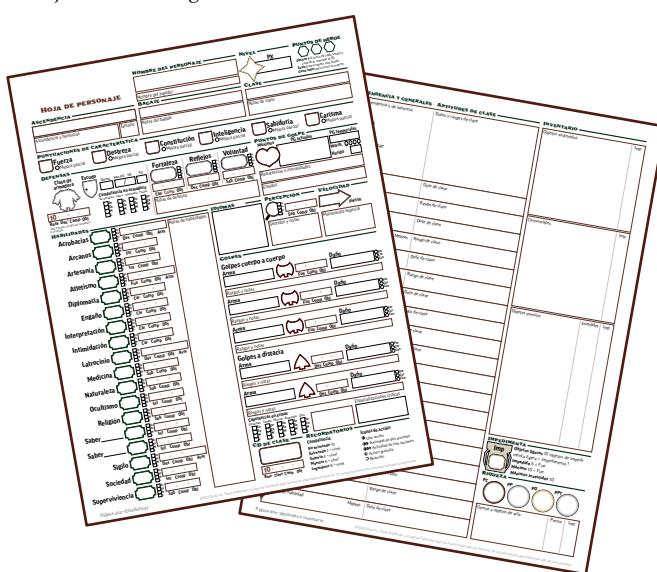
Si una de las ascendencias, bagajes o clases de personaje de Pathfinder te intriga en particular, es fácil construir un concepto de personaje alrededor de dichas opciones. Los resúmenes de las ascendencias y de las clases de las páginas 20 a 21 te permiten dar un vistazo a dichas opciones (los detalles completos aparecen en los Capítulos 2 y 3 respectivamente). Cada ascendencia dispone también de varias herencias que podrían refinar aún más tu concepto, como por ejemplo un gnomo con una conexión más fuerte con la magia feérica o uno que procede de bajo tierra, o bien un elfo ártico o de los bosques. Algunas herencias, conocidas como herencias versátiles, también se pueden aplicar a cualquier ascendencia; por ejemplo, los mortales con influencia divina pueden nacer de cualquier ascendencia como nefilim. Además, el juego dispone de muchos bagajes entre los que elegir, representando la educación de tu personaje, la forma de vida de su familia o su profesión anterior. Los bagajes se detallan más adelante en el Capítulo 2, que empieza en la pág. 84.

Construir un personaje alrededor de una ascendencia, bagaje o clase específicos puede ser una forma divertida de interaccionar con el saber del mundo. ¿Te gustaría construir un personaje típico de la ascendencia o clase de tu personaje, tal y como se describe en la entrada relevante, o preferirías interpretar un personaje que desafiaría las nociones comúnmente aceptadas acerca de su gente? Por ejemplo, podrías interpretar un enano capaz de maravillarse por todo y a quien le encantaran los cambios, o bien un pícaro especialista en la interpretación y capaz de llevar a cabo increíbles proezas acrobáticas, pero con poco interés en moverse sigilosamente.

Puedes extraer tu concepto de cualquier aspecto de los detalles de un personaje. Puedes utilizar la interpretación para desafiar, no tan sólo las normas del mundo de ficción de Pathfinder, sino también las normas de la sociedad en la vida real. Tu personaje podría desafiar las nociones de género, explorar la identidad cultural, tener una discapacidad o cualquier combinación de estas sugerencias. Tu personaje puede vivir cualquier vida que te apetezca.

Fe

Quizás quieras interpretar a un personaje que es seguidor devoto de un dios específico. Pathfinder es un mundo rico en fe y filosofías, y que dispone de un amplio panteón, desde Cayden Cailean, el Héroe Borracho, patrón de los aventureros de buen corazón; hasta Desna, la Canción de las Esferas, diosa de los sueños y de las estrellas; pasando por Iomedae, la Heredera, diosa del honor, la justicia y el gobierno. Los dioses principales de Pathfinder aparecen en las páginas 35 a 39. Tu personaje podría verse tan atraído por una fe en particular que tú decidieras que debería ser un clérigo de dicho dios; en su lugar, podría ser un adorador laico que aplica las enseñanzas de su fe a la vida cotidiana o simplemente el hijo de unos padres devotos.





Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjurados
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

LOS SEIS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Uno de los aspectos más importantes de tu personaje son sus modificadores por atributo. Dichas cifras representan el potencial en bruto de tu personaje e influencian casi cualquiera de las demás estadísticas de tu hoja de personaje. La determinación de tus modificadores por atributo no se hace de golpe, sino que en su lugar se lleva a cabo a lo largo de varios pasos durante la creación de personaje.

Los modificadores por atributo se dividen en dos grupos principales: físicos y mentales. La Fuerza, la Destreza y la Constitución son modificadores por atributo físicos, y miden la potencia física, la agilidad y el aguante de tu personaje. En contraste, la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma son modificadores por atributo mentales y miden la capacidad de aprendizaje, la perspicacia y la fuerza de su personalidad.

La excelencia en un modificador por atributo mejora las pruebas y las estadísticas relacionadas con dicha aptitud, tal y como se describe a continuación. Cuando imagines tu personaje, deberías también decidir en qué modificadores por atributo quieras centrarte para conseguir la mejor probabilidad de éxito.

Fuerza

La Fuerza mide la potencia física de tu personaje y es importante si tu personaje tiene intención de participar en combates cuerpo a cuerpo. El modificador por Fuerza se suma a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo y determina la cantidad de peso que tu personaje puede transportar.

Destreza

La Destreza mide la agilidad, el equilibrio y los reflejos de tu personaje y es importante si tu personaje tiene intención de llevar a cabo ataques con armas a distancia o utilizar el sigilo para sorprender a sus enemigos. El modificador por Destreza se suma a la CA de tu personaje y a sus tiradas de salvación de Reflejos.

Constitución

La Constitución mide la salud y el vigor de tu personaje y es importante para todos los personajes, especialmente para los que pelean a corta distancia. El modificador por Constitución se suma a los Puntos de Golpe y a las tiradas de salvación de Fortaleza.

Inteligencia

La Inteligencia mide lo bien que tu personaje puede aprender y razonar. Una Inteligencia alta permite que tu personaje analice situaciones y entienda patrones y significa que puede entrenar habilidades adicionales y que es capaz de dominar idiomas adicionales.

Sabiduría

La Sabiduría mide el sentido común, la perspicacia y la intuición de tu personaje. Una Sabiduría elevada ayuda a tu personaje a detectar cosas escondidas y a resistir efectos mentales. El modificador por Sabiduría se suma a la Percepción y a las tiradas de salvación de Voluntad.

Carisma

El Carisma mide el magnetismo personal de tu personaje y la fuerza de su personalidad. Un modificador por Carisma elevado ayuda a construir relaciones y a influenciar los pensamientos y el estado de ánimo de los demás mediante las habilidades sociales.

UN VISTAZO A LOS MODIFICADORES POR ATRIBUTO

Cada modificador por atributo empieza en +0, lo que representa la media de la raza humana, pero conforme tomes decisiones de personaje, ajustarás dichos modificadores aplicando mejoras de atributo (que los incrementan) y defectos de atributo (que los disminuyen). Al construir tu personaje, recuerda aplicar ajustes de modificador por atributo cuando tomes las siguientes decisiones.

Ascendencia: cada ascendencia proporciona mejoras de atributo y, a veces, un defecto de atributo. Si aceptas algún defecto voluntario, aplícalo en este paso (consulta la barra lateral de la pág. 24).

Bagaje: el bagaje de tu personaje le proporciona dos mejoras de atributo.

Clase: la clase de tu personaje aplica una mejora de atributo a su atributo clave, que es el más importante para dicha clase.

Cuatro mejoras gratuitas: después de los demás pasos, aplicas otras cuatro mejoras de atributo a otros tantos atributos de tu elección para finalizar con tus modificadores iniciales.

Las mejoras de atributo

Una mejora de atributo suele incrementar en 1 el valor de un modificador. Sin embargo, si el modificador al que estás aplicando una mejora ya es +4 o superior, en su lugar has de marcar "mejora parcial" en la hoja de personaje para dicho atributo. Si ya tenía una marca parcial, mejora en 1 el atributo y borra la marca. A 1.^{er} nivel, un personaje nunca puede tener un modificador por atributo superior a +4.

Cuando tu personaje obtiene una mejora de atributo, las reglas indican si debe ser aplicado a un modificador específico, a uno de una lista limitada o si se trata de una mejora "gratuita" que se puede aplicar a cualquier modificador por atributo de tu elección. Por ejemplo, los enanos obtienen una mejora de atributo a su modificador por Constitución y a

su modificador por Sabiduría, así como una mejora de atributo gratuita, que se puede aplicar a cualquier otro atributo.

Cuando obtienes mejoras de atributo múltiples al mismo tiempo, debes aplicar cada una a un modificador diferente. Esto significa que no puedes aplicar una mejora parcial a un modificador por atributo y aplicar otra simultáneamente para incrementarlo.

Defectos de atributo

Los defectos de atributo no son tan comunes en Pathfinder como las mejoras. Si tu personaje tiene un defecto de atributo (probablemente debido a su ascendencia), reduce en 1 el modificador por dicho atributo.

ASCENDENCIAS			
ELFO	ENANO	GNOMO	GOBLIN
Los elfos son un pueblo alto y de larga vida, con una fuerte tradición en el arte y en la magia. Pág. 42.	Los enanos son un pueblo bajito y fornido, que a menudo es obstinado, fiero y devoto. Pág. 46.	Los gnomos son un pueblo bajito y recio, con una curiosidad inacabable y hábitos excéntricos. Pág. 50.	Los goblins son un pueblo bajito, peleón y energético que se ha pasado milenios siendo difamado y temido. Pág. 54.
Mejoras de atributo*			
Destreza, Inteligencia, Gratuita	Constitución, Sabiduría, Gratuita	Constitución, Carisma, Gratuita	Destreza, Carisma, Gratuita
Defecto de atributo*			
Constitución	Carisma	Fuerza	Sabiduría

ASCENDENCIAS			
HUMANO	LESHY	MEDIANO	ORCO
Los humanos son un pueblo diverso y adaptable, con un amplio potencial y profundas ambiciones. Pág. 58	Los leshys son espíritus inmortales de la Naturaleza, situados en el cuerpo de plantas pequeñas, que buscan experimentar el mundo. Pág. 62.	Los medianos son un pueblo bajito y resiliente que exhibe una curiosidad y un sentido del humor notables. Pág. 66.	Los orcos son un pueblo orgulloso y fuerte, de complexión recia, que valora la potencia física y la gloria en combate. Pág. 70.
Mejoras de atributo*			
Dos mejoras de atributo gratuitas	Constitución, Sabiduría, Gratuita	Destreza, Sabiduría, Gratuita	Dos mejoras de atributo gratuitas
Defecto de atributo*			
—	Inteligencia	Fuerza	—

HERENCIAS VERSÁTILES		
Estas herencias se pueden elegir para un miembro de cualquier ascendencia.		
CHANGELING	NEFILIM	ASCENDENCIA MIXTA
Los changelings son hijos de hadas malignas, nacidos con magia ocultista y el potencial de oír una Llamada psíquica. Pág. 76.	Los nefilim están influenciados por la magia divina de la Esfera Exterior, y a menudo disponen de rasgos infernales o celestiales. Pág. 78.	Puedes crear un personaje, como por ejemplo un semielfo aiuvarin o un dromaar con sangre de orco, que procede de ascendencias múltiples. Pág. 82.

*Cualquier personaje puede elegir dos mejoras gratuitas en lugar de las mejoras y defectos indicados (pág. 24)



Introducción
Cómo se juega
Términos clave
Ejemplo de juego
Cómo utilizar este libro
Formato de las reglas
Creación de personajes
Subir de nivel
Escenario
Dioses
Ascendencias y bagajes
Clases
Habilidades
Dotes
Equipo
Conjuros
Cómo se juega
Apéndice de estados
Hoja de personaje
Glosario e índice

CLASES			
BARDO	BRUJO	CLÉRIGO	DRUIDA
El bardo distrae a los enemigos e inspira a los aliados con interpretaciones hábiles y secretos ocultistas. Pág. 94.	El brujo lanza conjuros y maldiciones que ha aprendido de un misterioso patrón a través de un poderoso familiar. Pág. 108.	El clérigo llama al poder de un dios para lanzar conjuros que pueden curar a sus aliados o dañar a sus enemigos. Pág. 122.	El druida utiliza la magia del mundo natural para reforzar a sus aliados y fustigar a sus enemigos. Pág. 136.
Atributo clave**			
Carisma	Inteligencia	Sabiduría	Sabiduría
Atributos secundarios			
Constitución, Destreza	Destreza, Sabiduría	Carisma, Constitución	Constitución, Destreza

CLASSES			
EXPLORADOR	GUERRERO	MAGO	PÍCARO
El explorador es un maestro en utilizar el entorno, las trampas y los aliados animales para acosar a los enemigos. Pág. 150.	El guerrero es un maestro de las armas, las técnicas marciales y las combinaciones de ataque poderosas. Pág. 162.	El mago es un erudito cuyos depósitos de conocimiento arcano potencian sus maravillosos conjuros y aptitudes. Pág. 178.	El pícaro es un maestro de las trampas, de múltiples talentos, que golpea cuando los enemigos menos se lo esperan. Pág. 192
Atributo clave**			
Destreza o Fuerza	Destreza o Fuerza, Constitución	Inteligencia	Destreza u otra
Atributos secundarios			
Constitución, Sabiduría	Carisma, Constitución	Destreza, Constitución	Carisma, Constitución

**Un personaje obtiene una mejora de atributo al atributo clave de su clase