



¡ACELERA TU JUEGO!

Ten a mano las reglas más cruciales y protege tus notas y tus tiradas de los ojos de los jugadores con la *Pantalla del DJ de Pathfinder*! Esta hermosa pantalla apaisada de cuatro paneles muestra el deslumbrante material gráfico de Ekaterina Burmak por el lado de los jugadores, y una gran cantidad de gráficos y tablas por el lado del DJ para acelerar el juego y reducir el tiempo dedicado a hojear los libros de reglas en busca de modificadores o resultados clave.

La *Pantalla del DJ de Pathfinder* te brinda las herramientas que necesitas para que el juego sea ágil y divertido: ajustes para criaturas de élite y débiles, estados, reglas de muerte y moribundo, resúmenes de acciones, tablas para fijar CD y más. Hecha en cartulina de tapa dura de calidad superior, esta resistente pantalla es perfecta para viajes, partidas en convenciones y uso regular constante.



© 2021, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, Pathfinder, y el logo Pathfinder son marcas registradas de Paizo Inc.; el Juego de rol Pathfinder y el Logo de la P de Pathfinder son marcas comerciales de Paizo Inc.

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120,
Redmond, WA 98052-0577
Printed in China.
paizo.com/pathfinder



DEVIR

Devir.com
Devir Iberia S.L.
Rosellón, 184, 5^a planta
08008 Barcelona**
paizo.com/pathfinder



DEVIR

PATHFINDER
Por Logan Bonner

PANTALLA DEL DJ

Open Game License Version 1.0a

Identidad de Producto: por la presente, los siguientes objetos se identifican como Identidad de Producto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido Abierto. Todas las marcas comerciales, marcas registradas, nombres propios (de personajes, dioses, lugares, etc., así como todos los adjetivos, nombres, títulos y términos descriptivos derivados de nombres propios), ilustraciones, personajes, diálogos, ubicaciones, tramas, líneas argumentales y vestimentas de oficio (todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido de Juego Abierto o sea de dominio público queda excluido de esta declaración).

Contenido Abierto: excepto en lo que se refiere al material designado como Identidad de Producto (ver más arriba), las mecánicas de juego de este producto de juego de Paizo son Contenido de Juego Abierto, tal y como se define en la Open Game License, versión 1.0a Sección 1(d). Queda totalmente prohibida la reproducción de todo o parte del material designado como Contenido de Juego Abierto, en forma alguna, sin autorización por escrito.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is © 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product, entity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifert.

Pathfinder GM Screen (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Author: Logan Bonner.



Illustraciones por Wayne Reynolds

ESTADOS				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 618
ACELERADO Obtienes 1 acción adicional al comienzo de tu turno en cada asalto. Mucho esfuerzo que te aceleran especifican los tipos de acciones adicionales que puedes llevar a cabo. Debe a que la aceleración tiene efecto al comienzo de tu turno, no obtienes acciones de inmediato si quedas acelerado durante tu turno.				
AGARRADO Quedas inmovilizado y desprevenido. Si intentas una acción de manipular, debes tener éxito en una prueba plana de CD 5 o la pierdes.				
ANODINADO Se te impone un penalizador por estatus equivalente al valor de anodinado a las pruebas y las CD basadas en el Carisma, la Inteligencia o la Sabiduría, incluidas las salvaciones de Voluntad, las tiradas de ataque de conjuros, las CD y las pruebas de habilidad apropiadas. Si lanzas un conjuro, queda perturbado a menos que tengas éxito en una prueba plana (CD = 5 + valor).				
ASUSTADO Se te impone un penalizador por estatus equivalente al valor de asustado a todas las pruebas y CD. Al final de cada uno de tus turnos, el valor disminuye en 1.				
ATURDIDO No puedes actuar. Un valor de aturdido indica cuántas acciones totales pierdes. Cada vez que recuperas acciones, reduces el número de tu valor de aturdido, y luego reduces tu valor de aturdido en el número de acciones perdidas. Si el aturdido tiene duración, pierdes todas tus acciones en la duración indicada. Aturdido es más que lentificado. Las acciones perdidas debido al aturdimiento cuentan para las perdidas por lentificación.				
CEGADO No puedes ver. Todo terreno normal se considera terreno difícil. No puedes detectar nada mediante la vista. Sufres un fallo crítico automáticamente en las pruebas de Percepción que requieren ver; si la vista es tu único sentido preciso, se te impone un penalizador -4 por estatus a las pruebas de Percepción. Eres inmune a los efectos visuales. Cegado supera a deslumbrado.				
CONFUSO Quedas desprevenido, no tratas a nadie como aliado y no puedes Retrasar o Preparar una acción ni usar reacciones. Usas todas tus acciones para dar un Golpe o lanzar trucos ofensivos. El DJ determina los objetivos al azar. Si no tienes otra opción, te apuntas a ti mismo y aciertas automáticamente. Si te es imposible atacar o lanzar conjuros, balbuceas incoherencias, desperdiando tus acciones. Cada vez que sufres daño debido a un ataque o conjuro, haces una prueba plana CD 11 para poner fin al estado.				
NEUTRALIZADO Estás atado y apenas puedes moverte o una criatura te tiene sujeto. Quedas inmovilizado y desprevenido, y no puedes usar ninguna acción con los rasgos de manipular, excepto para intentar Huir o Abrir por la fuerza tus ataduras.				
PARALIZADO Quedas desprevenido y no puedes llevar a cabo acciones, excepto Recorlar conocimiento y otros que solo requieren el cerebro. No puedes Buscar.				
DAÑO PERSISTENTE En lugar de sufrir daño persistente de inmediato, lo sufres al final de cada turno, tirando cualquier dado de daño cada vez. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas. Si tienes éxito, el estado termina. Tanto tú como un aliado tuyos podrás ayudar en la recuperación, permitiendo una prueba plana adicional. Esto generalmente requiere 2 acciones, y debe ser algo que alivie razonablemente el origen del daño. El DJ puede reducir la CD a 10, determinar que el daño acaba automáticamente o cambiar el número de acciones.				
CONFUSO Se te impone un penalizador por estatus equivalente a tu valor de torpe a las tiradas y a las CD basadas en la Fuerza, incluidas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo basadas en la Fuerza, las tiradas de daño basadas en la Fuerza y las pruebas de Atletismo.				
DESLUMBRADO Todas las criaturas y objetos están ocultos para ti.				
DESPREVENIDO Se te impone un penalizador -2 por circunstancia a la CA.				
DRENADO Se te impone un penalizador por estatus equivalente a tu valor de drenado a las pruebas basadas en la Constitución, como las salvaciones de Fortaleza. Pierdes tantos Puntos de Golpe como tu nivel multiplicado por el valor de drenado, y tus Puntos de Golpe máximos se reducen en la misma cantidad. Cuando recuperas Puntos de Golpe descansando durante 8 horas, tu valor de drenado se reduce en 1, pero no recuperas inmediatamente los Puntos de Golpe perdidos.				
EN FUGA En tu turno, pasas cada acción tratando de escapar lo más rápido posible del origen del estado. No puedes Retrasar ni Preparar una acción.				
LEYENDA DE LOS ICONOS				
◆ Acción individual				
◆◆ Actividad de dos acciones				
◆◆◆ Actividad de tres acciones				
◆ Acción gratuita				
◆ Reacción				
© 2019, Paizo Inc.				
ENSORDECIDO				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 468
Sufres un fallo crítico automáticamente en las pruebas de Percepción que requieren oír. Se te impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción para la iniciativa y a las pruebas que implican sonido pero que también dependen de otros sentidos. Si llevas a cabo una acción que tiene el rasgo auditivo, debes tener éxito en una prueba plana CD 5 o la acción se pierde. Eres inmune a los efectos auditivos.				
FASCINADO Se te impone un penalizador -2 por estatus a las pruebas de Percepción y de habilidad y no puedes llevar a cabo acciones con el rasgo concentrar si no están relacionadas con el tema de tu fascinación. Este estado termina si una criatura lleva a cabo acciones hostiles hacia ti o alguno de sus aliados.				
HERIDO				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 469
Cada vez que sufres el estado de moribundo o éste aumenta por cualquier motivo, suma tu valor de herido a la cantidad que sufres o aumenta tu valor de moribundo. El estado de herido termina si obtienes PG debido a Tratar heridas o si se restablecen tus PG y descansas durante 10 minutos.				
CONDENADO El valor máximo de moribundo al que mueres se reduce en tu valor de condenado. Si tu valor máximo de moribundo se reduce a 0, mueres instantáneamente.				
INCONSCIENTE				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 469
No podrás despertarte de la inconsciencia mientras estés a 0 Puntos de Golpe. Si estás inconsciente y tienes 1 o más Puntos de Golpe, te despiertas de una de cinco maneras.				
• Sufres daño, si el daño no te baja a 0 PG.				
• Obtienes curación, aparte de la curación natural de descansar.				
• Alguien te empuja o te sacude con una acción de Interactuar.				
• Si hay un ruido fuerte, haz una prueba de Percepción contra la CD del ruido al comienzo de tu turno y despierta si tienes éxito. Si las criaturas intentan permanecer calladas, se usa su CD de Sigilo.				
• El DJ decide que te despiertas, ya sea porque has tenido una noche de sueño reparador o porque algo ha interrumpido dicho sueño reparador.				
INDISPUESTO				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 469
Se te impone un penalizador por estatus equivalente al valor de indispuesto a todas las pruebas y CD. No puedes ingerir nada voluntariamente. Puedes dedicar una acción a provocarte arcadas para tener derecho a una salvación de Fortaleza contra la CD del efecto nauseabundo. En caso de éxito, reduce el valor en 1 (2 en caso de un éxito crítico).				
INMOVILIZADO				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 469
No puedes llevar a cabo ninguna acción con el rasgo movimiento. Si estás inmovilizado por algo que te mantiene fijo y una fuerza externa te movería, dicha fuerza debe tener éxito en una prueba contra la CD del efecto que te retiene o la defensa relevante (generalmente la CD de Fortaleza) de la criatura que te retiene.				
CEGADO No puedes ver. Todo terreno normal se considera terreno difícil. No puedes detectar nada mediante la vista. Sufres un fallo crítico automáticamente en las pruebas de Percepción que requieren ver; si la vista es tu único sentido preciso, se te impone un penalizador -4 por estatus a las pruebas de Percepción. Eres inmune a los efectos visuales. Cegado supera a deslumbrado.				
CONFUSO Quedas desprevenido, no tratas a nadie como aliado y no puedes Retrasar o Preparar una acción ni usar reacciones. Usas todas tus acciones para dar un Golpe o lanzar trucos ofensivos. El DJ determina los objetivos al azar. Si no tienes otra opción, te apuntas a ti mismo y aciertas automáticamente. Si te es imposible atacar o lanzar conjuros, balbuceas incoherencias, desperdiando tus acciones. Cada vez que sufres daño debido a un ataque o conjuro, haces una prueba plana CD 11 para poner fin al estado.				
NEUTRALIZADO Estás atado y apenas puedes moverte o una criatura te tiene sujeto. Quedas inmovilizado y desprevenido, y no puedes usar ninguna acción con los rasgos de manipular, excepto para intentar Huir o Abrir por la fuerza tus ataduras.				
PARALIZADO Quedas desprevenido y no puedes llevar a cabo acciones, excepto Recorlar conocimiento y otros que solo requieren el cerebro. No puedes Buscar.				
DAÑO PERSISTENTE En lugar de sufrir daño persistente de inmediato, lo sufres al final de cada turno, tirando cualquier dado de daño cada vez. Después de sufrir daño persistente, haz una prueba plana CD 15 para ver si te recuperas. Si tienes éxito, el estado termina. Tanto tú como un aliado tuyos podrás ayudar en la recuperación, permitiendo una prueba plana adicional. Esto generalmente requiere 2 acciones, y debe ser algo que alivie razonablemente el origen del daño. El DJ puede reducir la CD a 10, determinar que el daño acaba automáticamente o cambiar el número de acciones.				
ACCIONES BÁSICAS DE ESPECIALIDAD				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 472
Agarrarse a un saliente (manipular) Intentas agarrarte a algo para detener una caída.				
Alzar un escudo (manipular) Levantas un escudo para obtener su bonificador a la CA.				
Desviar la mirada (manipular) Obtienes un bonificador +2 por circunstancia contra aptitudes visuales.				
Detener una caída (manipular) Usas Acrobacias para retrasar tu caída mientras vuelas.				
Excavar (manipular) Mueves hasta tu velocidad de excavación.				
Montar (movimiento) Te subes a un animal aliado más grande que tú para montarlo.				
Ponerse a cubierto (manipular) Bonificador +1 por circunstancia a la CA si la línea pasa a través de criaturas, pero no de objetos.				
Retrasar (manipular) Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones.				
Tumbarse (movimiento) Caes de brúces.				
ACCIONES BÁSICAS DE ESPECIALIDAD				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 472
Agarrarse a un saliente (manipular) Intentas agarrarte a algo para detener una caída.				
Alzar un escudo (manipular) Levantas un escudo para obtener su bonificador a la CA.				
Desviar la mirada (manipular) Obtienes un bonificador +2 por circunstancia contra aptitudes visuales.				
Detener una caída (manipular) Usas Acrobacias para retrasar tu caída mientras vuelas.				
Excavar (manipular) Mueves hasta tu velocidad de excavación.				
Montar (movimiento) Te subes a un animal aliado más grande que tú para montarlo.				
Ponerse a cubierto (manipular) Bonificador +1 por circunstancia a la CA si la línea pasa a través de criaturas, pero no de objetos.				
Retrasar (manipular) Sueltas algo que sostienes sin provocar reacciones.				
Tumbarse (movimiento) Caes de brúces.				
COBERTURA				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 475
Trazas una línea desde el centro del espacio del atacante o de la explosión hasta el centro del espacio del objetivo.				
COBERTURA MENOR				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 475
Bonificador +2 por circunstancia a la CA si la línea pasa a través de criaturas, pero no de objetos.				
COBERTURA MAYOR				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 475
Bonificador +2 por circunstancia a la CA, salvación de Reflejos contra efectos de área y pruebas de Sigilo para Esconderse o Moverse furtivamente.				
Puedes usar Ponerse a cubierto (Reglas básicas, pág. 470) para aumentarla a cobertura mayor.				
COBERTURA				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 477
Concede tu bonificador por objeto a la CA, pero impone un penalizador por estatus a la CA (ligera -1, intermedia -2, pesada -3). Un efecto que provoca que un objeto se rompa reduce los PG del objeto a su Umbral de rotura.				
TORPE				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 477
Se te impone un penalizador por estatus equivalente a tu valor de torpe a las tiradas y a las CD basadas en la Fuerza, incluidas las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo basadas en la Fuerza, las tiradas de daño basadas en la Fuerza y las pruebas de Atletismo.				
ROTO Un objeto roto no se puede usar, ni otorga bonificadores. Una armadura rota concede su bonificador por objeto a la CA, pero impone un penalizador por estatus a la CA (-1, intermedia -2, pesada -3). Un efecto que provoca que un objeto se rompa reduce los PG del objeto a su Umbral de rotura.				
COBERTURA				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 477
Trazas una línea desde el centro del espacio del atacante o de la explosión hasta el centro del espacio del objetivo.				
COBERTURA MENOR				REGLAS BÁSICAS, PÁG. 477
Bonificador +2 por circunstancia a la CA si la línea pasa a través de criaturas, pero no de objetos.				
COBERTURA MAYOR				