

# **PATHFINDER** **JUEGO DE ROL**



**GUÍA DE  
CONVERSIÓN**





## Guía de conversión

### CRÉDITOS

**Jefatura de diseño:** Jason Bulmahn  
**Ilustraciones interiores:** Andrew Hou, Steve Prescott, Wayne Reynolds, y Eva Widermann  
**Dirección creativa:** James Jacobs  
**Edición y desarrollo:** Jason Bulmahn, Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter, y Vic Wertz  
**Interno editorial:** Hank Woon  
**Dirección artística:** Sarah E. Robinson  
**Dirección artística senior:** James Davis  
**Maquetación:** Crystal Frasier

**Edición:** Erik Mona  
**CEO Paizo:** Lisa Stevens  
**Vicepresidencia de operaciones:** Jeffrey Alvarez  
**Contabilidad corporativa:** Dave Erickson  
**Jefatura de ventas:** Pierce Watters  
**Dirección comercial:** Christopher Self  
**Dirección técnica:** Vic Wertz  
**Dirección de eventos:** Joshua J. Frost

### CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

**Dirección de la serie:** Joaquim Dorca  
**Traducción:** *Kulturny*  
**Coordinación de la línea:** Xavier Garriga  
**Coordinación de traducciones:** Jordi Zamarreño  
**Maquetación:** Pablo Matturro

Basado en las reglas de rol originales diseñadas por Gary Gygax y Dave Arneson, e inspirado en la 3ª edición del juego, diseñada por Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, y Peter Adkison.



Paizo Publishing, LLC  
7120 185th Ave NE  
Ste 120  
Redmond, WA 98052-0577  
[paizo.com](http://paizo.com)

Devir Contenidos S.L.  
Rosellón, 184, 6º 1ª  
08008 Barcelona; España  
[devir.es](http://devir.es)



**Identidad de producto:** lo siguiente se identifica como Identidad de producto (Product Identity), tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, y no se considera Contenido abierto (Open Content): todas las marcas y marcas registradas, los nombres propios (de personajes, dioses, etc.), los diálogos, las tramas, las líneas argumentales, los lugares, los personajes, las ilustraciones, y el atuendo comercial (queda excluido de esta declaración todo elemento que haya sido designado previamente como Contenido abierto).

**Contenido abierto:** excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de juego de este juego de Paizo se considera como Contenido abierto, tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a sección 1(d). No está permitido reproducir parte alguna de este material distinta de lo designado como Contenido abierto sin permiso por escrito.

El Reglamento del juego de rol Pathfinder está editado por Paizo Publishing LLC bajo la Open Game License versión 1.02, © 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing LLC, el logo del gólem de Paizo, Pathfinder y Game Mastery son marcas registradas de Paizo Publishing LLC. El juego de rol Pathfinder, la Sociedad Pathfinder, las Crónicas de Pathfinder, y la Guía de Pathfinder son marcas de Paizo Publishing LLC. © 2009 Paizo Publishing.



**E**sta guía está pensada para convertir de manera rápida y fácil tus partidas de 3,5 a *Pathfinder*, con reglas para personajes, monstruos, dotes, conjuros, clases de prestigio, y objetos mágicos. Para usarla correctamente, necesitarás una copia de las *Reglas Básicas de Pathfinder*, pues a lo largo de la guía haremos continuas referencias a tablas y páginas que aparecen en dicho libro. Aunque el *Bestiario de Pathfinder* (que se publicará en breve) es muy útil para convertir las estadísticas de monstruos, las pautas que te enseñaremos en este documento te servirán hasta que te hagas con un ejemplar.

La primera mitad de la Guía trata la conversión de personajes, tocando todos los puntos, desde las características hasta los puntos de experiencia. Es un proceso paso a paso concebido para utilizarlo principalmente con PJs, pero también te mostraremos una forma rápida de hacerlo con PNJ secundarios y villanos. La segunda mitad se dedica a la conversión de ciertas mecánicas de juego, como clases de prestigio, dotes, conjuros, y objetos mágicos. Aunque esta guía aborda una gran variedad de cuestiones, hay algunos asuntos menores que no han podido ser incluidos y que el Director de juego tendrá que convertir como crea conveniente.

## PARTE 1: CÓMO CONVERTIR PERSONAJES

Convertir personajes para que puedan ser utilizados en el juego de rol *Pathfinder* es algo relativamente sencillo. Para hacerlo necesitarás tener a mano las reglas básicas de *Pathfinder*, tu personaje de 3,5, una hoja de personaje de *Pathfinder* y un lápiz.

### Paso 1: raza

Las razas apenas han cambiado comparadas con sus contrapartidas de 3,5. Muchas de ellas reciben ahora dos bonificadores de +2 a sus puntuaciones de características y un penalizador de -2. Por otro lado, los semielfos, semiorcos, y humanos poseen ahora un único bonificador de +2 a la puntuación de característica que elijan (en lugar de los bonificadores y penalizadores que tenían en 3,5). La tabla C-1 resume todos los cambios por raza a las puntuaciones de característica, y te proporciona la página donde encontrarás su descripción. Ten en cuenta que estos cambios se aplican además de los modificadores raciales existentes a las puntuaciones de característica, que no cambian. Compara los modificadores por raza que tiene tu personaje con los que te otorga ahora *Pathfinder* y lleva a cabo los cambios pertinentes.

### Paso 2: clases

Convertir tu clase a una de *Pathfinder* es, de todos los cambios, el que requiere más trabajo. Cada una de las once clases básicas ha sufrido una serie de cambios que se resumen más abajo, así que para convertir a tu PJ, consulta esos resúmenes, y lleva a cabo los ajustes necesarios para un personaje de tu mismo nivel. En la mayor parte de los casos, los cambios son aditivos, lo que significa que

añadirás nuevas dotes, pero no quitarás casi nada. Si tu personaje tiene niveles en más de una clase básica, repite el proceso para cada una de tus clases.

Ten en cuenta que los cambios en las habilidades, dotes, conjuros, puntos de golpe, y equipo se tratarán en las siguientes páginas, así que no toques por ahora esos aspectos.

#### EL BÁRBARO (PÁGINA 31)

Hay dos cambios esenciales que afectan al bárbaro; el primero es la duración de la furia, y el segundo son los nuevos poderes de furia que se han añadido. Para convertir a tu bárbaro, haz lo siguiente.

- La furia ahora se desencadena cierto número de asaltos diarios, en lugar de tener una cierta cantidad de usos al día. Los bárbaros pueden entrar en furia 4 asaltos al día + su modificador de Constitución, añadiendo 2 asaltos más al día por cada nivel que tengan por encima del 1º. Las reglas concernientes a la furia (+4 Fue, +4 Con, -2 CA, etc.) son las mismas.
- A partir del 2º nivel, los bárbaros consiguen un poder de furia, una aptitud especial que el bárbaro puede utilizar mientras está en furia. Obtienen un poder en el nivel 2, y otro poder adicional por cada dos niveles que posean por encima del 2º. Escoge para tu bárbaro tantos poderes de furia como te permita tu nivel de los que aparecen descritos a partir de la página 32 de las Reglas Básicas.
- Qúitate a tu bárbaro el rasgo analfabetismo, y disfruta leyendo.

#### EL BARDO (PÁGINA 34)

El bardo ha obtenido una serie de cambios y actualizaciones, siendo la interpretación de bardo (el nuevo nombre que tiene ahora la música de bardo) y la progresión de conjuros los principales. También obtiene algunas aptitudes nuevas, y efectos adicionales de interpretación de bardo. Para convertir a tu bardo, sigue estos pasos.

- Conocimiento de bardo proporciona ahora un bonificador a todas las habilidades de Saber igual a la mitad de tu nivel de bardo (redondeando hacia abajo, mínimo +1) y puedes utilizar cualquier habilidad de Saber sin estar entrenado. Todo esto reemplaza las antiguas reglas.
- Interpretación de bardo dura ahora un determinado número de asaltos por día, en lugar de tener una serie de usos diarios. Los bardos pueden utilizar este rasgo durante 4 asaltos al día + su modificador de Carisma, aumentando en 2 asaltos adicionales por cada nivel por encima del 1º.
- Ahora los bardos cuentan con una serie de nuevos efectos de interpretación, y se han llevado a cabo ciertos cambios en los efectos que ya existían, así que revisa todos los efectos de interpretación que posee tu personaje (comienzan en la página 35). Además, los bardos de 1º nivel obtiene ahora el efecto de distracción, los de 8º nivel endecha de perdición, los de 12º nivel interpretación tranquilizadora, los de 14º nivel melodía pavorosa, y los de 20º nivel interpretación mortal.
- En el nivel 2, el bardo obtiene el rasgo de clase interpretación versátil, que le permite sustituir el bonificador que tenga en un tipo de la habilidad Interpretar por su bonificador en los otros tipos, dependiendo del tipo elegido (consulta la página 38). Los bardos pueden escoger un tipo de Interpretar en el 2º nivel, y un tipo adicional por cada cuatro niveles por encima del 2º.



Tabla C-1: modificadores a las puntuaciones de característica por raza

Raza	Nuevos modificadores
Elfo (página 21)	+2 Inteligencia
Enano (página 22)	+2 Sabiduría
Gnomo (página 23)	+2 Carisma
Humano (página 24)	+2 a una puntuación
Mediano (página 25)	+2 Carisma
Semielfo (página 26)	+2 Carisma
Semiorco (página 27)	+2 a una puntuación*

\* Esto reemplaza los modificadores a las puntuaciones de características anteriores del semiorco.

- En el nivel 2, los bardos también obtienen el rasgo de clase bien versado (consulta la página 38) que otorga un bonificador a las tiradas de salvación contra interpretaciones de bardo, efectos sónicos, y dependientes del idioma.
- En el 5º nivel, obtienen el rasgo de clase maestro del saber, que les permite elegir 10 en cualquier prueba de un Saber en el que tengan rangos, y elegir 20 una vez al día. Por cada seis niveles por encima del 5º, el bardo puede elegir

20 en una prueba de Saber una vez al día adicional.

- En el 10º nivel, el bardo obtiene el rasgo social polifacético (consulta la página 38), que le permite utilizar habilidades que no ha entrenado. Al llegar al nivel 16º considerará todas las habilidades como si fueran habilidades de clase.
- La progresión de conjuros del bardo ha sido modificada, tanto en los conjuros que conoce, como en los que puede lanzar al día. Utiliza la Tabla 3-3 y la 3-4 para comprobar cuántos conjuros nuevos conoce y puede lanzar al día según el nivel de tu bardo y anota el resultado. En la mayor parte de los casos, tendrá algunos conjuros adicionales diarios, y conocerá también varios más. Ten en cuenta que ahora los bardos pueden lanzar durante el día todos los conjuros de nivel o que quieran.

## EL CLÉRIGO (PÁGINA 38)

La mayor parte de los cambios que ha sufrido el clérigo tienen que ver con la progresión de los conjuros, los dominios, y su nueva capacidad de canalización de energía (que reemplaza el rasgo de expulsar y reprender muertos vivos). Aunque los dominios siguen otorgando conjuros, también conceden poderes que reemplazan los que poseían los viejos dominios. Para convertir a tu clérigo, sigue estos pasos.

- Los clérigos ya no tienen competencia con armadura pesada. Si llevas una, tendrás que comprar la dote correspondiente o cambiártela. Si se trata de una armadura mágica, se aconseja al DJ que le permita cambiar el tipo de armadura, pero manteniendo sus poderes.
- El rasgo de clase canalizar energía (consulta la página 40) reemplaza la expulsión y reprender de muertos vivos. Este rasgo permite al clérigo dañar o curar muertos vivos que se encuentren en un radio de 30 pies (9 m), pero también se puede utilizar para curar o dañar a criaturas vivas. La tabla 3-5 indica la cantidad de daño que provoca, o los puntos de daño que cura cada uso del rasgo. El clérigo puede utilizar esta aptitud hasta 3 veces + su modificador de Carisma por día, y permite una tirada de salvación (CD = 10 + la mitad del nivel del clérigo + el modificador de Carisma del clérigo).
- Utiliza la tabla 3-5 (consulta la página 40) para comprobar el número de conjuros diarios que posee tu clérigo, que pueden ser ligeramente inferiores a los que tenía en 3.5 debido a la capacidad que tiene ahora para curar personajes gracias a la canalización de energía (lo que reduce la necesidad de tener más conjuros de curación). Ten en cuenta que los clérigos ahora pueden lanzar un número ilimitado de conjuros de nivel o cada día. El número que aparece en la tabla representa el número de conjuros diarios que pueden tener preparados.
- Reemplaza los poderes que te concedían los antiguos dominios de clérigo con los que te dan los nuevos (consulta la página 41 y siguientes). Cada dominio otorga un poder a 1º nivel y otro más en un nivel superior (normalmente en el 4º o en el 6º), según el dominio. También han cambiado algunos de los conjuros de los dominios, así que asegúrate de anotar los nuevos.

## EL DRUIDA (PÁGINA 48)

Los cambios más importantes que afectan al druida atañen a su compañero animal y a la forma salvaje, que ahora se basa en una serie de conjuros que pertenecen a la nueva subescuela de polimorfía; al utilizar estos conjuros consigues





bonificadores específicos a tus puntuaciones de característica, y poderes adicionales basados en la forma que adoptas. Los compañeros animales están más vinculados ahora al nivel del druida, y avanzan al mismo tiempo que él. Para convertir a tu druida, sigue estos pasos.

- En el 1<sup>er</sup> nivel tienes que hacer una elección, pues con el rasgo de clase vínculo con la Naturaleza debes escoger si quieres tener un compañero animal o un dominio de clérigo (lo que te concede conjuros adicionales y poderes de dominio, igual a que un clérigo). Puedes ver la lista de dominios permitidos en la descripción del rasgo en la página 49, mientras que las reglas para los compañeros animales comienzan en la página 51.
- Si decides tener un compañero animal, debes escoger el tipo que más se asemeje al que posees ahora (si tienes el *Bestiario de Pathfinder*, puedes revisar la lista que aparece en los apéndices, que dispone de más opciones). Convierte a tu compañero animal utilizando el resumen y las estadísticas que aparecen en la Tabla 3-8. En la página 51 encontrarás una guía que te ayudará en el proceso.
- Si tu druida es de 4<sup>o</sup> nivel o más, obtendrás el rasgo forma salvaje (consulta la página 51), una aptitud que reemplaza a la que se consigue a 5<sup>o</sup> nivel de druida según las reglas de la 3.5, y que incluye también las versiones más avanzadas, como la que te permite transformarte en elemental o en planta. Para más información sobre la subescuela de polimorfia, consulta la página 211.
- En la tabla 3-7 aparece el número de conjuros diarios que puede lanzar tu druida, así que anótalos en tu hoja de personaje. Ten en cuenta que ahora los druidas pueden lanzar al día un número ilimitado de conjuros de nivel 0. El número que aparece en la tabla representa la cantidad de conjuros que se puede tener preparado cada día.

## EL EXPLORADOR (PÁGINA 54)

En líneas generales, el explorador es prácticamente el mismo que en la 3.5, aunque se han llevado a cabo algunas modificaciones, en su mayor parte relativas al rasgo de clase terreno predilecto, y se han expandido las dotes de estilos de combate. Para convertir a tu explorador, haz lo siguiente.

- Han cambiado algunos de los tipos de criaturas que pueden ser tus enemigos predilectos. Si tu explorador había escogido gigante o elemental, ahora tendrá que cambiarlo por humanoide (gigante) o por uno de los ajenos de tipo elemental. La tabla de la página 56 te indica los nuevos tipos. Ten en cuenta además que el bonificador al daño contra los enemigos predilectos ahora también se aplica a las tiradas de ataque.
- El rasgo de clase rastrear (consulta la página 55) no concede una dote adicional, ya que ahora todos los personajes pueden seguir rastros. En lugar de eso, el rasgo te concede un bonificador igual a la mitad de tu nivel (mínimo +1) a las tiradas de Supervivencia que hagas para seguir rastros. Anota este bonificador junto a la habilidad Supervivencia.
- Los estilos de combate han sido reemplazados por dotes de estilo de combate. Son dotes que se consiguen a 2<sup>o</sup> nivel, y cada cuatro niveles por encima del mismo. En vez de tener una lista predeterminada, los exploradores pueden ahora escoger entre una serie de dotes. En los niveles 6<sup>o</sup> y 10<sup>o</sup>, la lista aumenta. Determina el número de dotes que obtiene tu explorador, y elige las que tiene de las listas de la página 56.

- En el 3<sup>er</sup> nivel, el explorador obtiene su primer terreno predilecto. Mientras se encuentre en él, recibirá bonificadores a las tiradas de iniciativa, y a un determinado número de habilidades. Por cada cinco niveles por encima del 3<sup>o</sup>, puede escoger otro terreno predilecto, y aumentar el bonificador de uno de los que ya posee (igual que con el enemigo predilecto). Determina la cantidad de terrenos predilectos que tiene tu explorador, y escógelos de entre la lista que aparece en la página 56.
- En el 4<sup>o</sup> nivel, el explorador consigue el rasgo de clase vínculo del cazador, que puede ser un compañero animal, o un vínculo con sus compañeros de viaje. El compañero animal es igual que el que posee un druida (consulta la página 51), utilizando el nivel de explorador -3 como si fuera su nivel de druida (en lugar de la mitad de su nivel de explorador, como aparecía en la 3.5). Si elige el vínculo con el grupo, cada día puede conceder sus bonificadores por enemigo predilecto a sus compañeros durante una cantidad de tiempo determinada. Debes anotar en tu hoja de personaje la elección que has hecho y, si es necesario, determinar las estadísticas de tu compañero animal. Consulta la página 56 para más información.
- Los exploradores de niveles altos obtienen una serie de nuevas aptitudes. En el nivel 11, obtienen la aptitud presa, que les da bonificadores contra un objetivo en concreto; en el nivel 12, obtienen camuflaje (en lugar de en el nivel 13); a 16<sup>o</sup> nivel consiguen evasión mejorada, y presa mejorada en el 19. Por último, en el nivel 20, el explorador obtiene el rasgo maestro cazador, que le permite asestar golpes mortales a sus enemigos predilectos. Si tu explorador tiene el nivel suficiente para conseguir estas aptitudes, anótalas en tu hoja. Consulta la página 57 para más información.

## EL GUERRERO (PÁGINA 58)

Aunque los guerreros siguen obteniendo una dote de combate adicional (las llamadas dotes adicionales de guerrero) a cada nivel, ahora también obtienen algunas aptitudes nuevas. Para convertir a tu guerrero, haz lo siguiente.

- En el 2<sup>o</sup> nivel, los guerreros obtienen un rasgo llamado valentía, que suma la mitad de su nivel (redondeando hacia abajo) a las tiradas de Voluntad contra el miedo.
- En el nivel 3, obtienen entrenamiento en armadura (consulta la página 59), una aptitud que reduce en 1 el penalizador por armadura y aumenta en la misma cantidad su bonificador máximo por Destreza mientras el guerrero lleve puesta dicha armadura. Por cada cuatro niveles por encima del 3<sup>o</sup>, estos bonificadores aumentan en 1. Este rasgo también permite al guerrero moverse a su velocidad normal llevando puesta una armadura intermedia, y en el 7<sup>o</sup> nivel también puede hacerlo con una armadura pesada.
- En el 5<sup>o</sup> nivel, los guerreros obtienen el rasgo entrenamiento en armas (consulta la página 59). Esta aptitud concede un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño llevadas a cabo con un grupo de armas, que debes escoger al conseguir el rasgo. Por cada cuatro niveles por encima del 5<sup>o</sup>, puedes añadir un nuevo grupo de armas, y los bonificadores para los grupos anteriores aumentan en +1.
- En el nivel 19, los guerreros consiguen maestría con la armadura, que les concede RD 5/- cuando llevan la armadura.
- En el 20<sup>o</sup> nivel, los guerreros consiguen maestría con las armas. Cuando obtienen este rasgo deben escoger un arma, y todas las amenazas de crítico que consiguen quedan



confirmadas automáticamente. Además, el multiplicador de daño se incrementa en 1.

## EL HECHICERO (PÁGINA 60)

Casi todos los cambios del hechicero atañen a la aparición de un nuevo rasgo de clase denominado linaje, que concede al hechicero algún tipo de herencia mágica que le proporciona poderes, conjuros adicionales, y otro tipo de aptitudes. Para convertir a tu hechicero, sigue estos pasos.

- Escoge un linaje para tu hechicero. Si quieres que sea lo más parecido a su contrapartida de 3.5, la mejor elección es el linaje arcano. Luego apunta la habilidad de clase de tu linaje junto al resto de habilidades de clase de tu PJ. A continuación, añade en tu lista de conjuros conocidos todos los conjuros adicionales para los que esté cualificado tu personaje según su nivel. A partir del 7º nivel, y por cada seis niveles por encima, un hechicero obtiene una

dote adicional de la lista que aparece en su linaje; elige la cantidad apropiada de dotes. Por último, anota en la hoja que tienes el linaje arcano, y los poderes que te concede tu linaje, siempre que tengas los suficientes niveles para tenerlos. Para más información de los linajes, consulta la página 61 y siguientes.

- A menos que hayas escogido el linaje arcano, perderás tu familiar.
- Dale a tu personaje Abstención de materiales como dote adicional. Si ya tenías esa dote, tendrás que escoger otra en el paso 4.
- Ten en cuenta que los hechiceros pueden lanzar un número ilimitado de conjuros de nivel o cada día. El número que aparece en la tabla 3-15 indica la cantidad de conjuros que conoces.

## EL MAGO (PÁGINA 67)

Los únicos dos cambios que ha sufrido el mago son las escuelas arcanas y el vínculo arcano. Para convertir a tu mago, sigue estos pasos.

- Si tu mago era un especialista en 3.5, ahora pertenecerá a la escuela arcano del mismo nombre. Esto te concede conjuros adicionales, igual que en la 3.5, pero también una serie de poderes. Los primeros dos poderes se consiguen en el 1º nivel, y el tercero en el 6º u 8º nivel, según la escuela. Léete esos poderes y añádelos a tu personaje. Si tu mago no era especialista, pertenecerá a la escuela universalista, que te da un par de poderes y ningún conjuro adicional. Consulta la página 69 para más información sobre este rasgo de clase, y para una lista de escuelas arcanas.
- Cualquier mago que pertenece a una escuela arcano diferente a la universalista, debe escoger dos escuelas opuestas. Los magos pueden conocer y preparar conjuros de las escuelas opuestas, pero estos conjuros consumen dos espacios de conjuros en lugar de uno.
- En el 1º nivel, los magos obtienen un vínculo arcano con un familiar o un objeto, una aptitud que reemplaza el rasgo de clase convocar familiar. Los magos que estén vinculados a un familiar verán que las reglas son básicamente las mismas. Los que se vinculan a un objeto pueden lanzar un conjuro adicional cada día sin necesidad de prepararlo, pero están obligados a llevarlo siempre encima si quieren lanzar correctamente el conjuro. Anota tu elección en la hoja de personaje. Consulta la página 68 para más información.
- Ten en cuenta que los magos pueden lanzar un número ilimitado de conjuros de nivel o cada día. La cantidad que aparece en la tabla 3-16 indica cuántos tienen preparados cada día.

## EL MONJE (PÁGINA 73)

La mayor parte de las aptitudes importantes del monje han sido revisadas en *Pathfinder*: se han reformado las reglas de la ráfaga de golpes, se han añadido dotes adicionales, y se ha creado la reserva de *ki* (que utilizan muchas otras aptitudes). Para convertir a tu monje, sigue estos pasos.

- Además de las dotes adicionales que se conseguían en los niveles 1º, 2º y 6º, ahora se obtienen más dotes por cada 4 niveles por encima del 6º. La lista de dotes de entre las que puedes escoger es más larga, así que comprueba que las que tienes apuntadas están en ella (consulta la página 74). Asimismo, todos los monjes obtienen ahora Puñetazo aturridor como dote adicional a 1º nivel, y en niveles superiores puede incluso sustituir los estados que provoca





- llevar a cabo uno de estos ataques (consulta la página 75).
- El ataque base de un monje que lleva a cabo una ráfaga de golpes es igual a su nivel, y funcionan como si utilizara Combate con dos armas (y sus versiones mejoradas a niveles superiores). La tabla 3-10 resume todos estos bonificadores. Cambia el ataque base de tu ráfaga de golpes para convertir a tu monje (y súmale cualquier aumento que obtengas a tu ataque base por otras clases, lo que podría permitirte ataques adicionales con tu primer golpe). Ten en cuenta que cualquier aumento que obtengas a tu ataque base no incrementará el número de ataques que hagas con la mano torpe, ya que las dotes adicionales que te conceden estos ataques no se pueden conseguir hasta que no alcances un nivel de monje superior.
- El bonificador a la CA del monje ha aumentado. Consulta la tabla 3-10 para ver los nuevos bonificadores.
- En el 3<sup>er</sup> nivel, los monjes obtienen una aptitud llamada entrenamiento en maniobras, que aumenta sus posibilidades de realizar maniobras de combate. Por ahora simplemente anota que tienes dicha aptitud, ya que hasta el paso cinco no hablaremos de las maniobras de combate.
- En el 4<sup>o</sup> nivel, obtienes una reserva de *ki*, una determinada cantidad de puntos que el monje puede gastar cada día para llevar a cabo hazañas asombrosas (consulta la página 75). En el nivel 4, la reserva de *ki* será igual a 2 + su modificador de Sabiduría, pero aumentará en 1 por cada 2 niveles por encima del 4<sup>o</sup>. El monje puede utilizar dicha reserva para moverse más rápido, llevar a cabo un ataque adicional, o conseguir un bonificador por esquivar a la CA. En el 5<sup>o</sup> nivel también obtendrá un bonificador mayor cuando haga pruebas de saltar; en el nivel 7, podrá curarse a sí mismo; en el 12<sup>o</sup>, podrá gastar puntos de la reserva de *ki* para crear una puerta dimensional; y en el nivel 19<sup>o</sup>, podrá utilizarla para volverse etéreo. Mientras le quede al menos 1 punto de *ki* en la reserva, sus ataques sin armas se considerarán armas mágicas (en el nivel 10 serán también legales, y en el 16<sup>o</sup>, adamantinas). Estas aptitudes, junto con plenitud corporal, paso abundante y cuerpo vacío, reemplazan a las aptitudes de impacto *ki*.
- En el nivel 15<sup>o</sup>, los monjes obtienen el rasgo palma temblorosa, que ahora pueden utilizar una vez al día.
- Por último, en el nivel 20, el rasgo yo perfecto ahora concede RD 10/caótico.

## EL PALADÍN (PÁGINA 77)

- El paladín ha sufrido varios cambios en Pathfinder. Los más importantes atañen a los rasgos castigar el mal e imposición de manos, además de la aparición de nuevas auras en niveles superiores. Para convertir a tu paladín, haz lo siguiente.
- Ahora los paladines obtienen mejores bonificadores a las tiradas de salvación de Voluntad. Consulta la tabla 3-11 para ver la nueva progresión.
  - Castigar el mal funciona de forma diferente, y se consigue una progresión mucho más rápida, tal y como aparece recogido en la tabla 3-11. Ahora, cuando un paladín castiga el mal, elige un objetivo y obtiene bonificadores contra él hasta que lo mata o lo derrota de alguna otra forma. Consulta la página 78 para más información.
  - La imposición de manos se puede utilizar ahora tantas veces al día como la mitad del nivel del paladín + su modificador de Carisma. La puede utilizar para curarse a sí mismo con una acción rápida, o a otros personajes con una acción

y cura 1d6 puntos de daño por cada nivel de paladín que posee. En el 3<sup>er</sup> nivel, y por cada tres niveles a partir de allí, el paladín obtiene una merced, que le permite eliminar estados, como fatigado o estremecido, cada vez que usa la imposición de manos. Determina la cantidad de mercedes que posee tu paladín, y escógelas de la lista que aparece en el manual. Consulta la página 78 para más información.

- En el 4<sup>o</sup> nivel, un paladín puede utilizar dos usos de imposición de manos para canalizar energía igual que los clérigos, lo que cura a todas las criaturas vivas que se encuentran en un radio de 30 pies (9 m) o daña a muertos vivientes. Consulta la página 79 para más información sobre el uso de esta aptitud en el paladín, y la página 40 para una descripción de cómo funciona la aptitud canalizar energía.
- En el nivel 4 el paladín también obtiene conjuros, igual que en la edición 3.5. Sin embargo, la progresión ha sido modificada. Utiliza la tabla 3-11 para ver cuál es tu nueva cantidad de conjuros diarios, y anota dicho número en la hoja de personaje.
- En el 5<sup>o</sup> nivel, el paladín obtiene el rasgo de clase vínculo divino, que puede adoptar dos formas: una montura o un arma vinculada celestial. La montura es muy parecida al compañero animal de un druida (consulta la página 51). El arma vinculada se puede potenciar un tiempo determinado cada día, añadiendo determinadas propiedades al arma escogida. Consulta la página 79 para más información.
- Los paladines han perdido la capacidad de quitar enfermedades, que ahora es una opción del rasgo merced (consulta la página 78).
- En los niveles 8<sup>o</sup>, 11<sup>o</sup>, 14<sup>o</sup>, y 17<sup>o</sup>, los paladines obtienen nuevas auras. Si tu paladín tiene el nivel suficiente, apunta esas auras en tu hoja, cuyas descripciones encontrarás en la página 80.
- En el nivel 20, los paladines obtienen el rasgo de clase campeón sagrado, que le otorga RD 10/maligno además de otros bonificadores.

## EL PÍCARO (PÁGINA 80)

La clase pícaro apenas ha cambiado, excepto por la aparición de los talentos de pícaro, que aumentan las aptitudes especiales que obtienen los pícaros en los niveles superiores de la 3.5. Para convertir a tu pícaro, haz lo siguiente.

- Ten en cuenta que ahora el ataque furtivo del pícaro también funciona contra la mayor parte de los constructos, plantas, y muertos vivientes





- incorporales. Consulta la página 81 para más información.
- Encontrar trampas concede ahora un bonificador igual a la mitad del nivel del pícaro (mínimo +1) a las pruebas de Percepción para localizar trampas, y a todas las pruebas de Inutilizar mecanismo. Anótalo en tus habilidades.
  - A partir del 2º nivel, los pícaros obtienen su primer talento de pícaro, y por cada dos niveles a partir del 2º, puedes escoger otro más. Estos talentos les permiten llevar a cabo acrobacias asombrosas, inutilizar trampas rápidamente, o entorpecer a sus enemigos. En el nivel 10, la lista aumenta e incluye talentos avanzados (muchos de los cuales son los mismos que las aptitudes especiales de la 3.5). Determina la cantidad de talentos que posee tu pícaro, y selecciónalos de la lista de talentos y talentos avanzados que puedes encontrar en las páginas 81 y 83.
  - En el nivel 20, los pícaros obtienen el rasgo de clase golpe maestro, que les permite matar o incapacitar a los enemigos que sufren un ataque furtivo. Consulta la página 83 para más información.

## Paso 3: habilidades

El sistema de habilidades ha sufrido una importante revisión en *Pathfinder*. Aunque el nuevo sistema es más sencillo de utilizar, tendrás que reasignar los rangos de habilidad de tu personaje para convertirlo.

El principal cambio es la eliminación y combinación de cierto número de habilidades. Por ejemplo, Escondarse y Moverse sigilosamente se han combinado en una única habilidad denominada Sigilo. La tabla C-2 resume los cambios que han sufrido las habilidades. Aquellas que aparecen marcadas con un “—” han sido eliminadas. Concentración ha dejado de ser una habilidad y se ha convertido en una aptitud que tienen todos los lanzadores de conjuros. Consulta la página 206 para obtener más información sobre la concentración, además de las reglas para calcular tu bonificador en la prueba. Uso de cuerdas forma parte ahora de Trepas o de las reglas de presa, dependiendo de cómo se utilice.

Además ha cambiando la forma en que tu personaje obtiene rangos de habilidad. Ya no obtiene un multiplicador x4 a sus puntos de habilidad a 1º nivel. Además, adquirir un rango en cualquier habilidad cuesta solo 1 punto, sea o no una de las habilidades de clase. En *Pathfinder*, los personajes que poseen rangos en una habilidad de clase obtienen un único bonificador +3 a dicha habilidad. Por último, las alteraciones permanentes que sufre la puntuación de Inteligencia de un personaje afectan al número de puntos de habilidades que posee. La tabla 4-1 (en la página 87) resume la cantidad de rangos de habilidad que cada clase obtiene por nivel. Con todo lo dicho, si quieres determinar de una forma sencilla el número de puntos de habilidad que ha obtenido tu personaje, multiplica cuántos consigue según su clase por su nivel, y obtendrás el número de rangos que puede dividir entre sus habilidades (con un máximo igual al nivel del personaje). Tras repartirlos, añade un bonificador +3 a cualquier habilidad de clase que tu personaje posea, lo que dependerá de la clase que tenga.

Para convertir a tu personaje, busca el número de rangos que obtiene por cada nivel según su clase, y modifica esa

cantidad según su modificador de Inteligencia. Si tu personaje es humano, súmale 1 a esa cantidad. Luego, multiplica ese valor por el total de niveles del personaje en esa clase. Repite este proceso tantas veces como clases tenga el personaje, y suma todas las cantidades obtenidas. Este es el número total de rangos que puedes gastar en tus habilidades. No puedes utilizar en una habilidad más rangos que el nivel total de tu personaje. Asegúrate de anotar cualquier bonificador de habilidad que hayas conseguido debido a tu raza o rasgos de clase (como conocimiento de bardo, encontrar trampas, o rastrear). Luego añádele los bonificadores por habilidad de clase y puntuaciones de característica, y ya tendrás los bonificadores finales para cada habilidad.

Por ejemplo, si tu personaje era un bárbaro 4/pícaro 3 humano con 12 en Inteligencia, obtendría 6 rangos por cada nivel de bárbaro (4 básicos + 1 por humano + 1 por Int) y 10 rangos por cada nivel de pícaro (8 básicos + 1 por humano + 1 Int), lo que le daría un total de 62 rangos, que puede repartir entre sus habilidades, pero sin utilizar más de 7 rangos en cada una de ellas. Luego añadiría un bonificador de +3 en cualquier habilidad que sea considerada habilidad de clase para bárbaros o pícaros (el bonificador será de +3, incluso si aparece en ambas listas).

## Paso 4: dotes

Los personajes del juego de rol *Pathfinder* obtienen una dote en cada nivel impar (nivel 1, nivel 3, nivel 5, etc.), en lugar de una dote cada tres niveles. Eso significa que si estamos convirtiendo un personaje que tenga más de 6 niveles, ganará 1 dote, los que tengan más de nivel 13 ganarán 2 dotes, y los personajes que tengan más de 18 niveles ganarán 3 dotes. La tabla 3-1 de la página 30 te indica el número de dotes que obtiene tu personaje

conforme sube de nivel. Calcula la cantidad que obtiene, y anota cuántas dotes adicionales va a tener que escoger.

Aunque muchas dotes han sido revisadas, se han eliminado muy pocas y se han añadido bastantes más. Si tu personaje posee una dote que ya no existe elige una nueva de las que aparecen en el capítulo 5. Revisa también el resto de dotes que tienes para ver si alguna ha cambiado. Si crees que no encaja con el concepto de tu personaje, el DJ podría permitirte cambiar alguna de ellas.

Las dotes que han sido eliminadas del juego son las siguientes: Ágil, Aplicado, Dedos ágiles, Investigador, Negociador, y Rastrear. Las siguientes, por el contrario, han sido renombradas: Expulsión incrementada ahora se denomina Canalización adicional, mientras que Expulsión mejorada ha pasado a llamarse Canalización mejorada.

La tabla C-3 resume algunas de las nuevas dotes que puedes escoger a la hora de reconstruir tu personaje. Para más detalles sobre estas dotes consulta la página 113 de las Reglas Básicas



## Paso 5: otras estadísticas y equipo

Además de las elecciones básicas, hay una serie de pequeñas modificaciones que tendrás que hacer para convertir a tu personaje. Todas ellas se han dividido en una serie de estadísticas sencillas, tal y como aparecen a continuación.

**Puntos de golpe:** algunas de las clases han mejorado el tipo de Dado de golpe que utilizan para calcular sus puntos de golpe. Si tienes algún nivel de bardo, explorador, pícaro, hechicero o mago, aumenta tu total de puntos de golpe en 2 si era tu 1<sup>er</sup> nivel, y en 1 por cada nivel por encima del 1<sup>o</sup> para el resto. Por ejemplo, si tu personaje era guerrero 4/ pícaro 3, añadirás 3 puntos de golpe a tu total (1 por cada nivel de pícaro). Esta cantidad hubiera sido de 4 si el primer nivel de tu personaje fuera de pícaro (2 por el primer nivel y +1 por cada nivel de pícaro adicional).

**Clase favorita:** todos los personajes tienen una clase favorita que deben escoger durante la creación. Por cada nivel que se posea de esa clase, recibirás +1 punto de golpe, o +1 rango de habilidad; los niveles que tengas en otras clases o en clases de prestigio no te otorgarán estos bonificadores. Ten en cuenta que los semielfos pueden tener dos clases favoritas, y obtienen los bonificadores siempre que suban un nivel en una de esas dos clases.

**Equipo:** la mayor parte del equipo no ha sufrido cambio alguno, aunque hay algunas excepciones. Las armas son las mismas, aunque unas pocas se han modificado para equilibrar mejor el juego. Si tu personaje lleva armadura intermedia o pesada, ten en cuenta que esas armaduras han visto incrementado en +1 su bonificador por armadura; las armaduras ligeras no se han visto afectadas. La mayor parte del equipo normal es el mismo. Los caballos de guerra también pueden aparecer como caballos entrenados en combate (tal y como aparece en la habilidad Trato con animales de la página 105). También se han revisado algunos de los precios, pero esto no afecta para nada a la conversión del personaje.

**Objetos mágicos:** exceptuando algunos muy concretos, todos los objetos mágicos siguen formando parte del juego. Comprueba la descripción de cada uno de los objetos que posees para ver si ha cambiado algo (consulta el capítulo 15), sobre todo si es un objeto que te proporciona un bonificador a una habilidad, ya que la habilidad sí podría haber cambiado. Los objetos *amuleto de salud*, *guanteletes de fuerza de ogro*, y *guantes de destreza* han sido modificados y ahora son cinturones, lo que significa que podrías no ser capaz de utilizar alguno de ellos. En el manual hay cinturones que proporcionan bonificadores a más de un atributo, y tu DJ podría permitirte combinar objetos en un cinturón a la hora de convertir tu personaje. Lo mismo ocurre con aquellos objetos que potencian las puntuaciones de las características mentales. La *capa de carisma*, la *diadema del intelecto*, y la *presea de sabiduría* ocupan ahora el espacio de diadema. Si no puedes utilizar ahora alguno de tus objetos, el DJ podría permitirte que lo cambies por su valor completo en dinero para que puedas comprar otro objeto. Aconsejamos a los DJ que sean todo lo flexibles que puedan.

**Maniobras de combate:** en *Pathfinder* las reglas de embestir, apresar, desarmar, arrollar, romper arma, y derribar se han combinado en un sistema mucho más sencillo: las maniobras de combate. Todos los personajes tienen un bonificador a las maniobras de combate

Tabla C-2: habilidades cambiadas

Habilidad en 3.5	Habilidad en <i>Pathfinder</i>
Abrir cerraduras	Inutilizar mecanismo
Avistar	Percepción
Buscar	Percepción
Concentración	—
Descifrar escritura	Lingüística
Equilibrio	Acrobacias
Esconderse	Sigilo
Escuchar	Percepción
Falsificar	Lingüística
Hablar un idioma	Lingüística
Moverse sigilosamente	Sigilo
Piruetas	Acrobacias
Reunir información	Diplomacia
Saltar	Acrobacias
Uso de cuerdas	—

(o BMC) que representa su capacidad para llevar a cabo estas maniobras. Además, todos los personajes también tienen una defensa contra las maniobras de combate (o DMC) que es la CD que tiene cualquier atacante que intente llevar a cabo una maniobra de combate contra ellos.

Para calcular el BMC y la DMC de tu personaje, utiliza las siguientes fórmulas. Además, tanto el BMC como la DMC poseen un modificador de tamaño especial, que es el siguiente: Minúsculo -8, Diminuto -4, Menudo -2, Pequeño -1, Mediano +0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesco +4, y Colosal +8.

$$\text{BMC} = \text{ataque base} + \text{modificador por Fue} + \text{modificador especial por tamaño}$$

$$\text{DMC} = 10 + \text{ataque base} + \text{modificador por Fue} + \text{modificador por Des} + \text{modificador especial por tamaño}$$

Asimismo, siempre que un personaje lleva a cabo una maniobra de combate, puedes sumar cualquier bonificador que obtenga a los ataques cuerpo a cuerpo procedente de conjuros u objetos mágicos (como *bendecir* o *acelerar*). De la misma manera, cualquier bonificador a la CA que posea el personaje también se sumará a su DMC, excepto los que procedan de armaduras, armaduras naturales, o escudos (los más habituales serán los bonificadores por esquiva y por desvío) Anota estos valores en tu hoja de personaje. Consulta la página 198 para más información sobre las maniobras de combate.

**Conjuros:** la mayor parte de los conjuros del juego no han sido alterados, aunque algunos han sufrido pequeños cambios. Léete la descripción de cualquier conjuro que puedas lanzar para ver si ha cambiado algo. Eso sí, el conjuro *polimorfizar* ha sido radicalmente alterado. Ahora es un conjuro de 5<sup>o</sup> nivel y está relacionado con toda una serie de conjuros que pertenecen a la subescuela de polimorfia. Si tu personaje es un transmutador o tiene acceso a este conjuro, quizás debería echarle un vistazo a conjuros



similares, como *forma de bestia*, *forma de dragón*, *forma de gigante*, *cuerpo elemental*, y *forma de planta*.

**Puntos de experiencia:** por último, el sistema de puntos de experiencia ha sido ligeramente retocado en *Pathfinder*. Lo primero que debes hacer es preguntarle a tu DJ qué tipo de partida piensa dirigir en lo tocante a la progresión del personaje. Hay tres tipos básicos: partida lenta, intermedia o rápida. El sistema 3.5 utilizaba el tipo de progresión rápido, así que la mayor parte de las partidas seguirán el mismo curso, pero deberías preguntárselo a tu DJ para estar seguro.

Luego, utilizando las tablas de la 3.5, comprueba si te quedan la mitad o más de los puntos de experiencia necesarios para llegar a tu siguiente nivel. Si es así, anota que estás a medio camino de los mismos niveles en *Pathfinder* utilizando la tabla 3-1 de la página 30. Si te quedan menos de la mitad de los puntos de experiencia, apunta que tienes los puntos mínimos necesarios de tu nivel según la tabla 3-1.

Puede que algunos DJ prefieran un método más exacto de convertir los puntos de experiencia de tu personaje, calculando el porcentaje que te queda hasta tu siguiente nivel y aplicando dicho porcentaje a los PX que se necesitan para obtener un nivel según las reglas de *Pathfinder*. Antes de utilizar este método, coméntaselo a tu DJ.

## Cómo convertir a los PNJ

El proceso para convertir PNJ es muy parecido al que se sigue con los personajes jugadores. Los DJ que lleven a cabo la conversión tienen dos opciones. La primera es la conversión completa, en cuyo caso deben seguir el mismo proceso que si estuvieran convirtiendo un PJ; esta opción sólo debería utilizarse con los PNJ verdaderamente importantes o vitales, como los villanos principales, o aquellos personajes que tienen papeles recurrentes en la campaña. La segunda opción es llevar a cabo una conversión rápida, un método diseñado para los PNJ que solo aparecen en un único encuentro, o aquellos cuyas estadísticas completas no son necesarias.

Para agilizar la partida, las conversiones rápidas se pueden llevar a cabo al mismo tiempo que se juega. Puedes anotar las estadísticas que necesites en una hoja de papel conforme las vayas necesitando, y así no detener la aventura. Cuando lleves a cabo una conversión rápida, ten en cuenta lo siguiente: si una característica o aptitud no es mencionada, da por supuesto que no ha sufrido cambios; el VD de los PNJ se reduce en 1 en *Pathfinder*, y la cantidad de PX que conceden deben ajustarse de manera proporcional.

**Paso 1:** suma 1 pg por cada nivel de bardo, combatiente, experto, explorador, hechicero, mago, pícaro, o plebeyo que posea el PNJ. Además, añádele tantos pg como el nivel más alto que tenga el PNJ en una de sus clases, lo que representa el bonificador por clase favorita.

Tabla C-3: nuevas dotes

Dotes	Prerrequisitos	Beneficios
Acometer*	Ataque base +6	Aceptas un penalizador de -2 a tu CA para atacar con alcance
Arrollar mayor*	Arrollar mejorado, ataque base +6	Los enemigos a los que arrollas provocan ataques de oportunidad
Artesano maestro	5 rangos en cualquier habilidad de Artesanía o Profesión	Puedes crear objetos mágicos sin ser un lanzador de conjuros
Canalización elemental	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizar energía puede curar o dañar elementales
Canalización selectiva	Car 13, rasgo de clase canalizar energía	Escoges a quién afectar con canalizar energía
Canalizar alineamiento	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizar energía puede curar o dañar a los ajenos
Canalizar castigo*	Rasgo de clase canalizar energía	Canalizas energía a través de tu ataque
Comandar muertos vivientes	Rasgo de clase canalizar energía negativa	Canalizar energía puede utilizarse para controlar muertos vivientes
Contraatacar*	Ataque base +11	Atacas a enemigos que te atacan usando alcance
Crítico agotador*	Crítico fatigante, ataque base +15	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda exhausto
Crítico aturdidor*	Crítico asombroso, ataque base +17	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda aturdido
Crítico asombroso*	Soltura con los críticos, ataque base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda grogui
Crítico cegador*	Soltura con los críticos, ataque base +15	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda cegado
Crítico ensordecedor*	Soltura con los críticos, ataque base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda ensordecido
Crítico fatigante*	Soltura con los críticos, ataque base +13	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda fatigado
Crítico nauseabundo*	Soltura con los críticos, ataque base +11	Cuando consigues un crítico, el objetivo queda indispuerto
Crítico sangrante*	Soltura con los críticos, ataque base +11	Cuando consigues un crítico, además 2d6 pg de sangrado
Derribo mayor*	Derribo mejorado, ataque base +6	Enemigos a los que derribas provocan ataques de oportunidad
Desarme mayor*	Desarme mejorado, ataque base +6	Armas afectadas arrojadas fuera del alcance del enemigo
Desgarrar con dos armas*	Doble tajo, Combate con dos armas mejorado, ataque base +11	Desgarras a un enemigo impactado por tus dos armas
Desmontar jinete*	Combatir desde una montura, Embestida mejorada	Derribas a los oponentes de sus monturas



Dotes	Prerequisitos	Beneficios
Detener*	Reflejos de combate	Evitas que los enemigos te rebasen
Doble tajo*	Combate con dos armas	Sumas bonificador por Fue a las tiradas de daño con la mano
Embestida mayor*	Embestida mejorada, ataque base +6	Los enemigos a los que embistes provocan ataques de oportunidad
Entrenamiento arcano con armadura*	Competencia con armadura ligera, nivel de lanzador 3º	Reduce probabilidad de fallo de conjuros arcanos en 10%
Entrenam. en combate defensivo*	—	Usas todos tus DG como ataque base para la DMC
Estilo del escorpión*	Impacto sin arma mejorado	Reduces la velocidad del objetivo en 5 pies (1,5 m)
Expulsar muertos vivos	Rasgo de clase canalizar energía positiva	Canalizar energ. puede usarse para hacer huir a los muertos vivos
Finta mayor*	Finta mejorada, ataque base +6	Enemigos fintados pierden 1 asalto su bonificador por Des
Furia adicional	Rasgo de clase furia	Tienes 6 asaltos/día adicionales de furia
Golpe arcano*	Aptitud para lanzar conjuros arcanos	+1 al daño y las armas se consideran mágicas
Golpe perforante*	Soltura con un arma, guerrero de 12º nivel	Tus ataques ignoran 5 puntos de RD
Golpe perforante mayor*	Golpe perforante, guerrero de 16º nivel	Tus ataques ignoran 10 puntos de RD
Golpe vital*	Ataque base +6	Infliges el doble de daño normal en un solo ataque
Golpe vital mayor*	Golpe vital mejor., Golpe vital, ataq. base +16	Infliges el cuádruple de daño normal en un solo ataque
Golpe vital mejorado*	Golpe vital, ataque base +11	Infliges el triple de daño normal en un solo ataque
Golpetazo con el escudo*	Golpear con el escudo mejorado, Combate con dos armas, ataque base +6	Embestida gratuita con un ataque de golpear con el escudo
Gran fortaleza mejorada	Gran fortaleza	Puedes repetir una salvación de Fortaleza 1 vez/día
Imposición de manos adicional	Rasgo de clase imposición de manos	Tienes 2 usos/día adicionales de imposición de manos
Interpretación adicional	Rasgo de clase interpretación de bardo	Tienes 6 asaltos/día adicionales de interpretación de
Ira de la medusa*	Puño del gorgón, ataque base +11	2 ataques adicionales contra un enemigo obstaculizado
Ki adicional	Rasgo de clase reserva de ki	Aumentas tu reserva de ki en 2 puntos
Lanzar cualquier cosa*	—	Sin penalizadores por armas a distancia improvisadas
Maestría arcana con armadura*	Entrenamiento arcano con armadura, competencia con armadura intermedia, NL 7º	Reduce probabilidad de fallo de conjuros arcanos en 20%
Maestría con armas improvisadas*	Usar arm. impr. o Lanz cualq. cosa, ataq. base +8	Conviertes en mortal un arma improvisada
Maestría con los críticos*	2 dotes de critico, guerrero nivel 14º	Aplica 2 efectos a tus impactos críticos
Maestro del escudo*	Golpetazo con el escudo, ataque base +11	Sin penalizadores por atacar con dos armas con un escudo
Merced adicional	Rasgo de clase merced	Tu imposición de manos tiene 1 merced adicional
Movimientos ágiles	Des 13	Ignoras 5 pies (1,5 m) de terreno difícil cuando te mueves
Paso adelante*	Ataque base +1	Das un paso de 5 pies (1,5 m) como acción inmediata
Pasos acrobáticos	Des 15, Movimientos ágiles	Ignoras 20 pies (6 m) de terreno difícil cuando te mueves
Perturbador*	Guerrero de 6º nivel	Aumenta la CD de lanzar conjuros adyacentes a ti
Pies ligeros	—	Tu velocidad base aumenta en 5 pies (1,5 m)
Poderío intimidante*	—	Suma Fue a Intimidar además de Car
Posición del relámpago*	Des 17, Posición del viento, ataque base +11	Obtienes 50% de ocultación si te mueves
Posición del viento*	Des 15, Esquiva, ataque base +6	Obtienes 20% de ocultación si te mueves
Puntería mortal*	Des 13, ataque base +1	Cambias bonificador de daño a distancia por daño
Puntería precisa*	Disparo preciso mejorado, ataque base +16	Sin bonificador por armadura o escudo en un ataque a distancia
Puño del gorgón*	Estilo del escorpión, ataque base +6	Dejas grogui a un enemigo cuya velocidad ha sido reducida
Reflejos rápidos mejorados	Reflejos rápidos	Una vez al día puedes repetir una salvación de Reflejos
Rompeconjuros*	Perturbador, guerrero de 10º nivel	Enemigos provocan ataques si sus conjuros fallan
Romper arma mayor*	Romper arma mejorado, ataque base +6	Daño de intentos de romper arma transferido a tu enemigo
Soltura con el escudo*	Competencia con escudo, ataque base +1	Obtienes un bonificador +1 a tu CA al usar un escudo
Soltura con los críticos*	Ataque base +9	Bonif. +4 a las tiradas de ataque para confirmar impactos críticos
Soltura mayor con el escudo*	Soltura con el escudo, guerrero de 8º nivel	Obtienes un bonificador +1 a tu CA al usar un escudo
Usar arma improvisada*	—	Sin penalizadores por armas cuerpo a cuerpo improvisadas
Voluntad de hierro mejorada	Voluntad de hierro	Una vez al día puedes repetir una salvación de Voluntad

\* Esta es una dote de combate, y se puede seleccionar como dote adicional de guerrero



**Paso 2:** calcula las puntuaciones de BMC y DMC del PNJ utilizando las siguientes fórmulas. Ten en cuenta que tanto el BMC como la DMC utilizan un modificador especial de tamaño, que es el siguiente: Minúsculo -8, Diminuto -4, Menudo -2, Pequeño -1, Mediano +0, Grande +1, Enorme +2, Gargantuesco +4, y Colosal +8.

**BMC = ataque base + modificador por Fue  
+ modificador especial por tamaño**

**DMC = 10 + ataque base + modificador por Fue  
+ modificador por Des + modificador  
especial por tamaño**

**Paso 3:** cambia las habilidades del personaje conforme a los dictados de la tabla C-3 de esta guía. No vuelvas a calcular los bonificadores; quizás existan pequeñas discrepancias, pero no tienen apenas efecto en el juego. Si un personaje tiene dos habilidades de la 3.5 que se convierten en una en *Pathfinder*, quédate con el valor más alto y desestima el otro.

**Paso 4:** elige dotes adicionales dependiendo del nivel total que posea el PNJ. Si el personaje está por encima del 6º nivel, elige 1 dote; si está por encima del 13º nivel, elige 2 dotes; y si está por encima del nivel 18, elige 3 dotes.

**Paso 5:** por último, lleva a cabo todos los ajustes que sean necesarios según la clase del personaje. Al contrario de lo que ocurre en la conversión completa, aquí sólo tendremos en cuenta los aspectos principales de la clase, que te resumimos a continuación.

- **Bárbaro:** dale al bárbaro tantos asaltos de furia diarios como 4 + su modificador de Con + 2 por cada nivel de bárbaro que posea por encima del primero. Añade un poder de furia por cada dos niveles de bárbaro que tenga.
- **Bardo:** dale al bardo tantos asaltos de interpretación de bardo diarios como 4 + su modificador de Car + 2 por cada nivel de bardo que posea por encima del primero. Añade estas aptitudes según su nivel: 1º— distracción, 8º — endecha de perdición, 12º— interpretación tranquilizadora, 14º— melodía pavorosa, y 20º— interpretación mortal.
- **Clérigo:** asegúrate de que el clérigo tenga Competencia con armadura pesada si lleva ese tipo de armadura. Apúntale los nuevos poderes de dominio, además de la cantidad de daño que provoca su canalizar energía, y calcula su CD.
- **Druida:** lleva a cabo una conversión rápida del compañero animal del druida.
- **Explorador:** lleva a cabo una conversión rápida del compañero animal del explorador. En el 3º nivel, dale al explorador un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa, Percepción, Saber (geografía), Sigilo, y Supervivencia que lleve a cabo en el terreno donde se encuentra en ese momento. Aumenta este bonificador en +2 por cada cinco niveles que tenga por encima del 3º. Apúntale la aptitud presa en el nivel 11º, evasión mejorada en el 16º, presa mejorada en el 19º, y maestro cazador en el 20º.

- **Guerrero:** dale al guerrero un +1 al ataque y al daño con su arma principal en 5º nivel, un bonificador que deberás aumentar a +2 en el 9º nivel, +3 en el 13º, y +4 en el 17º. En el 3º nivel, incrementa la velocidad del guerrero cuando lleve puesta armadura intermedia, y el 7º nivel haz lo mismo cuando lleve armadura pesada.
- **Hechicero:** puedes darle el linaje arcano, o quitarle el familiar y escoger un linaje diferente. Según el nivel que posea, anota los conjuros adicionales que conozca, el arcano de su linaje, y cualquier poder de linaje que pueda tener. Dale Abstención de materiales como dote adicional y apúntale una dote de linaje más en los niveles 7º, 13º, y 19º.
- **Mago:** cambia la especialización del mago por la correspondiente escuela arcana. Si el mago no era un especialista, pertenecerá a la escuela universalista. Dale los poderes apropiados de su escuela arcana según el nivel que posea.
- **Monje:** vuelve a calcular los bonificadores del monje cuando lleva a cabo una ráfaga de golpes utilizando los datos que aparecen en la tabla 3-10. En el 4º nivel, dale una reserva de *ki* igual a la mitad de su nivel de monje + su modificador de Sab. Asegúrate de usar su nivel de monje como su ataque base cuando calcules su BMC, y añade su modificador de Sab y CA a su DMC.
- **Paladín:** aumenta la salvación de Voluntad del paladín. En el 2º nivel, podrá llevar a cabo tantas imposiciones de manos como la mitad de su nivel de paladín + su modificador de Car. Añádele una merced por cada 3 niveles. Según el nivel que posea, anótele estas auras: 8º— aura de decisión, 11º— aura de justicia, 14º— aura de fe, y 17º— aura de rectitud. En el nivel 20 conseguirá la aptitud campeón sagrado.
- **Pícaro:** añádele un talento de pícaro en el 2º nivel y uno más por cada dos niveles que tenga por encima del 2º. Considera las aptitudes especiales de pícaro de la 3.5 como talentos de pícaro. En el nivel 20 apúntale golpe maestro.

## PARTE 2: CÓMO CONVERTIR LAS REGLAS

Desde que se publicó el manual de la 3.5, han aparecido multitud de libros con muchas más reglas, desde dotes y conjuros, a clases de prestigio y monstruos. Aunque encontrarás multitud de elementos nuevos en los libros de las *Sendas de aventuras Pathfinder*, *Módulos Pathfinder*, *Crónicas Pathfinder*, y *Suplementos Pathfinder* que son compatibles con el juego, es posible utilizar todas las reglas de la 3.5 con una pequeña conversión. Esta sección de la guía te proporciona consejos y trucos para convertir algunas de las reglas más habituales del juego.



## Razas

La conversión de razas es un proceso bastante sencillo. La mayor parte de las razas del manual básico de *Pathfinder* obtiene un bonificador +2 a la puntuación de una característica física (Fue, Des o Con) y otro bonificador +2 a una característica mental (Int, Sab o Car). Además, casi todas también sufren un penalizador -2 a una puntuación de característica. Si la raza que estás convirtiendo no se amolda a esa norma, intenta otorgarle los bonificadores o penalizadores necesarios para que lo haga. No hace falta que cambien la mayor parte de sus aptitudes raciales, pero comprueba si tiene bonificadores a habilidades que ya no existen, y haz las modificaciones pertinentes.

## Clases

De todas las reglas, la conversión de clases es la que requiere máximo cuidado. Hay que mejorar un poco casi todas las clases para equipararlas con las que aparecen en las *Reglas básicas*. El primer paso es asegurarse que los Dados de golpe y la progresión del ataque base de la clase coinciden. Si la clase tiene un progresión del ataque base lenta (como los magos) debería usar d6 como Dado de golpe. Las que tienen una progresión intermedia (como los clérigos) deberían usar d8 como Dado de golpe, mientras que las que tengan una progresión rápida (como los guerreros) usarán d10. Como norma general, si la clase no tiene d12 como Dado de golpe en la 3.5, no debería tenerlo tampoco en *Pathfinder*.

Además de este sencillo ajuste, el resto de cambios que deba sufrir la clase depende de ella misma. Cuando rediseñamos las clases principales para *Pathfinder*, teníamos las siguientes reglas en mente.

- Las clases deben conseguir en cada nivel algo más aparte de la progresión del ataque base y de las tiradas de salvación. Si la clase que estás convirtiendo tiene este tipo de agujeros, deberías pensar en añadirle algunas aptitudes sencillas para aumentar su utilidad.
- En el 20º nivel, las clases deben conseguir algo verdaderamente bueno; la aptitud que se obtiene en este nivel debe ser lo suficientemente valiosa como para merecer la pena haber llegado al punto máximo de una clase. No es obligatorio, pero es una buena forma de animar a un personaje a que se dedique a una única clase.
- Los rasgos de clase deben basarse en el nivel que posea el personaje en dicha clase, no en los niveles totales que tenga. De esa forma se recompensa a los personajes que suben niveles en una única clase, aunque al subir un nivel concreto se consigan pocos beneficios.
- Se han relajado todas aquellas restricciones rígidas que tenían las aptitudes de clase más útiles e importantes. Un buen ejemplo es el ataque furtivo (como ahora se puede utilizar contra una mayor variedad de criaturas, la aptitud más importante es la más útil).

- Añade nuevas aptitudes, e intenta no quitar ninguna. Esto permite que la conversión sea mucho más sencilla pues todo lo que tienes que hacer es añadirle cosas a un personaje ya existente. Evita también aumentar de nivel aptitudes clave, ya que esto podría hacer que algunos personajes no cuenten con ellas, lo que invalidaría algunas clases de prestigio o dotes.
- Compara la clase ya terminada con las que aparecen en el manual básico para ver si están equilibradas. Presta especial atención a las clases que guardan cierta semejanza con la tuya. Si la clase convertida es mucho mejor o peor que las clases básicas, probablemente tengas que llevar a cabo algunos cambios más.





## Dotes

La mayor parte de las dotes se pueden utilizar en *Pathfinder* con pocas modificaciones, o con ninguna. Sin embargo, deberías revisar cada dote para asegurarse que no hacen referencia a reglas que hayan cambiado de manera importante. Cuando conviertas una dote, haz las siguientes comprobaciones.

- Si la dote menciona alguna habilidad, ya sea en la sección de requisitos o en la de beneficios, asegúrate que dicha habilidad no ha cambiado de nombre o ha sido eliminada. Si la dote requiere que el personaje tenga un número específico de rangos en una habilidad, réstale 3 al número que aparece (mínimo 1 rango).
- Si la dote tiene que ver con la creación de objetos mágicos, ignora cualquier referencia a costes en PX durante la creación.

- Si la dote se basa en las reglas de expulsión de muertos vivos, ahora debe basarse en las reglas de canalizar energía. Las que obliguen de manera específica a un muerto vivo a huir o a acatar las órdenes del personaje deberían tener como requisito Expulsar muertos vivos o Comandar muertos vivos.

## Equipo

Con muy pocas excepciones, el equipo puede utilizarse sin cambiar nada. Sin embargo, cuando conviertas algún nuevo tipo de armadura, asegúrate de aumentar su bonificador a la CA en +1 si es una armadura intermedia o pesada. Cuando conviertas alguna otra pieza de equipo que no sea mágica, comprueba si menciona alguna habilidad que haya cambiado de nombre o haya sido eliminada, y haz los ajustes necesarios.

## Conjuros

En general, la mayor parte de los conjuros se pueden utilizar sin llevar a cabo ningún tipo de conversión, pero hay algunas excepciones importantes. Cuando revises un conjuro para incluirlo en tu partida, ten en mente los siguientes consejos.

- Cualquier conjuro que utilice las reglas de *polimorf* de la 3.5 ahora debe pertenecer a la subescuela de polimorfía, y debe rediseñarse para funcionar dentro de ese sistema.
- Como con las dotes, comprueba si el conjuro hace referencia a alguna habilidad, para asegurar que son compatibles con las nuevas reglas.
- Si el conjuro obliga al lanzador a gastar PX, cámbialo por un componente material cuyo coste sea aproximadamente cinco veces el coste en PX.
- Si el conjuro causaba o provocaba una consunción de nivel permanente, ahora impondrá niveles negativos permanentes. Ten en cuenta que cualquier conjuro de 6º nivel o inferior que devuelva la vida a los muertos, impondrá al objetivo dos niveles negativos permanentes, mientras que los conjuros de nivel 7 y 8 sólo impondrán uno. Sólo los conjuros de 9º nivel pueden devolver la vida sin tener que sufrir la imposición de niveles negativos permanentes.
- Aquellos conjuros que otorgan inmunidad completa a un efecto o estado deben evitarse, pues es una magia muy poderosa. Los conjuros de niveles bajos que otorgan inmunidad a un efecto deben convertirse en conjuros que dan bonificadores a resistir dicho efecto, o que conceden otro tipo de protección.
- También deben evitarse aquellos conjuros que obligan a un personaje o criatura a retirarse de un combate. Si hay que usarlos, deberían permitir que el objetivo llevara a cabo al menos una tirada de salvación, y también deberían incluir alguna forma de que las personas con recursos pudieran evitarlo. Los conjuros de niveles altos son una excepción, pero aún así deben incluirse con moderación.
- Aquellos conjuros que causaban la muerte de manera instantánea deben causar ahora grandes cantidades de daño. Si quieres ver algunos ejemplos consulta los conjuros *dedo de la muerte* y *rematar a los vivos*. De esta forma, los conjuros siguen siendo mortales, pero evitas que una criatura con cientos de puntos de golpe muera tras una tirada de salvación fallida.





## Clases de prestigio

El proceso que hay que seguir para convertir una clase de prestigio a las reglas de *Pathfinder* es muy parecido al que hay que seguir para convertir una clase básica; puede incluso que hasta resulte más sencillo, pues la mayor parte de las clases de prestigio son menos complejas que las básicas. Sin embargo hay algunas reglas adicionales que vale la pena examinar.

- La progresión de los modificadores de salvación de las clases de prestigio es algo diferente a las de las clases básicas, sobre todo porque la clase no está diseñada para ser utilizada con personajes de 1<sup>er</sup> nivel. Por tanto, usa la tabla C-4 para determinar la progresión de los bonificadores de salvación. La progresión 'buena' se refiere a todas las que comienzan en +2 en las reglas de la 3.5, mientras que la progresión 'media' es la del resto.
- Asegúrate que en los requisitos de la clase de prestigio (y en el resto de su descripción) no se mencionan habilidades que se hayan visto modificadas o eliminadas, y si es así, haz los ajustes necesarios. Además los requisitos de rangos en ciertas habilidades deben ser los mismos que en la 3.5 restando 3 (mínimo 1 rango). Ten en cuenta que algunas de las clases de prestigio principales no siguen esta fórmula con toda exactitud, así que considera estos requisitos con tranquilidad.
- Las clases de prestigio deben tener pocas habilidades de clase, ya que muchas de ellas ya las poseen las clases que han permitido al personaje cumplir los requisitos de la clase de prestigio. Centra la atención en las principales habilidades de clase que tenga el concepto de la clase, y olvídate del resto.

## Trampas

Las trampas no necesitan apenas conversión. Cualquier referencia a las habilidades de Escuchar, Buscar, o Avistar debe cambiarse por Percepción, mientras que las referencias a Abrir cerraduras deben cambiarse por Inutilizar mecanismo. Si se menciona otra habilidad, comprueba si ha sufrido algún cambio.

## Objetos mágicos

En general, la mayor parte de los objetos mágicos no necesita ser convertida, pero comprueba si se menciona alguna habilidad por si tienes que hacer cambios (como ocurre en las dotes, en las clases de prestigio, y en otras reglas). Recuerda los siguientes puntos cuando tengas que convertir objetos mágicos.

- Los costes de creación de objetos mágicos ya no mencionan los PX y, al contrario que los conjuros, esto no afecta al precio para crear un objeto mágico.
- Cualquier objeto mágico que potencie las puntuaciones de característica de un personaje debe ser un cinturón o una diadema (aunque es posible encontrar excepciones, pero son raras y cuestan al menos vez y media más que los objetos normales).
- Aquellos objetos mágicos que estén basados en conjuros, o que funcionen como ellos, deben seguir también los mismos pasos que la conversión de conjuros.

Tabla C-4: progresión de salvaciones de las clases de prestigio

Nivel	Salvaciones buenas	Salvaciones medias
1º	+1	+0
2º	+1	+1
3º	+2	+1
4º	+2	+1
5º	+3	+2
6º	+3	+2
7º	+4	+2
8º	+4	+3
9º	+5	+3
10º	+5	+3

## Maldiciones, enfermedades y venenos

Estos tres elementos han sido rediseñados para unificarlos en un único sistema de reglas. Cuando los incorpores a tu partida, sigue estos pasos.

- El tipo y la CD de salvación no cambian.
- Algunas de estas aflicciones tienen un tiempo de incubación (normalmente las enfermedades), un periodo de tiempo en el que la aflicción todavía no ha comenzado a surtir efecto. En las enfermedades suele ser 1 día, pero puede ser una cantidad variable. Además, la mayor parte de los venenos ingeridos tiene un tiempo de incubación de 1 minuto; los de inhalación o herida no suelen tener tiempo de incubación.
- Lo siguiente es la frecuencia, que ahora es lo a menudo que un personaje debe llevar a cabo tiradas de salvación para evitar los efectos de la aflicción una vez pasado el tiempo de incubación (o de manera inmediata, si no tiene periodo de incubación). Para las maldiciones es un término variable, pero suele ser una vez al día. Para las enfermedades, la frecuencia también suele ser una vez al día. En los venenos la frecuencia suele estar limitada en la mayor parte de los casos, lo que significa que el personaje tiene que llevar a cabo una serie concreta de tiradas de salvación antes de que desaparezcan sus efectos (aunque pueden desaparecer antes, si se cura). Para determinar la frecuencia de un veneno, determina la cantidad máxima de daño de característica que provoca ese veneno según las reglas de la 3.5, y consulta la tabla C-5. La columna 'frecuencia' te indica cuántas veces deben llevarse a cabo las tiradas de salvación, y se calcula dividiendo el daño máximo entre el número que aparece en la columna (excepto si es igual o menor que 7, en cuyo caso el daño máximo es también la frecuencia). Todos los valores obtenidos deben redondearse hacia arriba al entero siguiente. Los venenos ingeridos requieren una tirada de salvación por minuto, mientras que el resto requiere una tirada de salvación por asalto. Por ejemplo, si un veneno de herida provoca un máximo de 16 puntos de daño a la Fue, tendría una frecuencia de 1/asalto durante 6 asaltos (16 dividido entre 3, que se redondea a 6).
- Por último hay que determinar el efecto. En la mayor parte de las maldiciones y enfermedades, no hay que cambiar nada, lo que significa que algunas enfermedades tienen un efecto inicial que tiene lugar cuando se falla la



## Tabla C-5: frecuencias y efectos de los venenos

Daño máximo en 3.5	Frecuencia	Efecto
1-7	Daño máximo	1 de daño
8-14	Daño máximo/2	1d2 de daño
15-23	Daño máximo/3	1d3 de daño
24-35	Daño máximo/4	1d4 de daño
36 o más	Daño máximo/6	1d6 de daño

primera tirada de salvación, y un efecto secundario que acontece cuando se fallan otras. En los venenos, determina la cantidad máxima de daño que puede provocar el veneno según las reglas de la 3.5, y consulta la tabla C-5. La columna 'efecto' te indica la cantidad de daño que provoca ahora (del mismo tipo) cada vez que se falla una tirada de salvación (excepto en la tirada inicial si el veneno tiene período de incubación). Si algún veneno provoca diferentes tipos de daño, deben calcularse por separado. Por ejemplo, si un veneno inflige 3d6 puntos de daño a la Fuerza cuando se falla la primera tirada de salvación (un máximo de 18 puntos) y 2d6 puntos de daño a la Inteligencia al fallar la segunda tirada (un máximo de 12 puntos), al convertirlo provocaría 1d3 puntos de daño a la Fue y 1d2 puntos de daño a la Inteligencia por cada tirada de salvación fallida.

- Todas las aflicciones tienen una cura, que indica cuantas tiradas de salvación deben llevarse a cabo para sobreponerse de manera natural a la misma antes de que expire su frecuencia. Muchas maldiciones no tienen cura, y las enfermedades suelen tener '2 salvaciones consecutivas',

lo que significa que el personaje debe tener éxito en dos tiradas de Fortaleza seguidas para sobreponerse a la enfermedad (aunque evitará contraerla si tiene éxito en la primera tirada). La mayor parte de los venenos tiene como cura '1 salvación', lo que significa que el veneno deja de afectar en el momento en que el personaje tenga éxito en una tirada de salvación.

## Monstruos

Convertir monstruos a las reglas de *Pathfinder* es algo relativamente sencillo, ya que en la mayoría de los casos sólo es necesario convertir sus habilidades, y calcular su BMC y DMC. Además, el *Bestiario de Pathfinder* ya tiene estadísticas de multitud de monstruos convertidas para que las puedas utilizar. De todas formas, si estás usando un monstruo de la 3.5 que no aparece en el *Bestiario*, las siguientes normas te ayudarán a convertirlo con muy poco esfuerzo.

- Los tipos de Dados de golpe de los monstruos están ligados a su progresión de ataque base, igual que ocurre con los personajes. Esto significa que los humanoides y ajenos monstruosos obtienen +1 punto de golpe por cada Dado de golpe que tengan. Los cienos, que ahora tienen d8 como Dados de golpe, pierden 1 punto de golpe por cada Dado de golpe que tengan. Los muertos vivientes también tienen ahora d8 como Dados de golpe y pierden 2 puntos de golpe por cada DG, pero ahora utilizan su modificador de Carisma en lugar del de Constitución para calcular sus puntos de golpe y su salvación de Fortaleza. Los muertos vivientes descerebrados suelen tener una puntuación de Carisma de 10, mientras que los inteligentes tienen a tener puntuaciones más altas.
- En vez de alterar los Dados de golpe de los constructos, su ataque base ha sido aumentado, y en lugar de una progresión media ahora la tienen rápida. Esto significa que todos los constructos obtienen un bonificador +1 a sus tiradas de ataque, y a su BMC y DMC. Este bonificador aumentará a +2 con 5 DG, y obtendrá un +1 adicional por cada 4 Dados de golpe que tenga por encima del 5º. Los muertos vivientes, que han pasado de una progresión lenta a intermedia, obtienen un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y a su BMC y DMC con 3 Dados de golpe, aumentándolo en +1 por cada 4 DG que posean por encima del 3º.
- Calcula el BMC y la DMC del monstruo de la misma forma que para los personajes. Ten en cuenta que si un monstruo tiene agarrón mejorado, o una aptitud similar, obtendrá un bonificador +4 a las tiradas que haga con su BMC para llevar a cabo un agarrón.
- Comprueba que las habilidades del monstruo no hayan sido sufrido ajustes, utilizando la tabla C-2, y llevando a cabo los cambios necesarios. Por lo general, puedes ignorar los rangos de habilidad que te sobren, aunque igual los puedes utilizar en la habilidad Volar si la criatura puede hacerlo. Además, Volar es una habilidad de clase para cualquier criatura que pueda volar. También puedes considerar que cualquier habilidad en la que la criatura tenga rangos es una habilidad de clase. Aunque no es así con las nuevas reglas, pues ahora las criaturas tienen una lista predefinida de habilidades de clase según su tipo, se aproxima lo bastante como





- para permitir una conversión rápida.
- Las criaturas que consumen niveles ahora imponen niveles negativos permanentes. La CD para resistir o eliminar estos niveles permanece igual.
  - Los constructos, las plantas, y la mayor parte de los muertos vivientes han dejado de ser inmunes a los ataques furtivos o a los impactos críticos. Los elementales, muertos vivientes incorpóreos, y cienos siguen siéndolo.

## PARTE 3: CÓMO DIRIGIR EL JUEGO

Han tenido lugar muchos cambios entre las reglas de la 3.5 y las que se utilizan en *Pathfinder*. Algunos afectan a mecánicas de juego en su totalidad y son bastante obvios, mientras que otros son muy sutiles. Si estás familiarizado con las reglas de la 3.5, es natural que algunos de estos cambios te pasen inadvertidos hasta que alguien te avise de lo contrario. En tus primeras partidas, no te preocupes demasiado de estos detalles y céntrate en los cambios principales.



Para ayudarte, te indicamos a continuación algunos de los cambios que pueden causar cierto impacto a un lado y al otro de la pantalla.

- Una de las primeras decisiones que tuvimos que hacer tuvo que ver con la velocidad de progresión del grupo. En una partida lenta, los PJs subirán de nivel tras haberse enfrentado a unos 30 encuentros; en una intermedia, la subida llegará tras 20 encuentros; y en una rápida (que es lo habitual en la 3.5), los PJs aumentarán de nivel tras unos 13 encuentros. Esta decisión determinará la columna de PX que utilizarán los PJs para subir de nivel (consulta la página 30) y el tesoro que conseguirán tras un encuentro (consulta la página 399).
- Los cambios en las clases básicas son bastante evidentes desde la perspectiva del personaje, pero asegúrate de incorporarlos también en los PNJ y adversarios para que los jugadores vean de primera mano su efecto en el combate. Meterles de lleno en un combate contra un clérigo maligno que posea algunos esbirros muertos vivientes, por ejemplo, es una forma estupenda de enseñarles los cambios que ha sufrido la canalización de energía.
- Las reglas para estabilizar personajes inconscientes han cambiado. Consulta la página 190 para ver un resumen de dichas reglas.
- La cobertura también se ha modificado un poco para incluir ahora la cobertura parcial (que solo ofrece un bonificador +2 a la CA). Consulta la página 196 para más información.
- Intenta familiarizarte con las nuevas reglas de maniobras de combate (consulta la página 198). Estas reglas aceleran el uso de estas acciones (como embestida, agarrón o derribo), lo que facilita su uso en la partida.
- Revisa las nuevas reglas sobre concentración. Lanzar un conjuro a la defensiva es ahora un poco más difícil que antes, y tarde o temprano tendrá que ocurrir en la partida. Consulta la página 206 para más información.
- Se ha añadido la subescuela de polimorfía a la escuela de transmutación. Aunque no son demasiado comunes, los conjuros de esta escuela son bastante delicados, y deberían ser revisados. Consulta la página 211 para la descripción de esta subescuela.
- Aunque se han revisado muchos conjuros, échale un vistazo a *círculo mágico contra el mal* (pág. 257), *convocar aliado natural* (pág. 265), *convocar monstruo* (pág. 266), *detectar magia* (pág. 279), *disipar magia* (pág. 282), *disipar magia mayor* (pág. 283), *neutralizar veneno* (pág. 325), *polimorfar* (pág. 335), *protección contra el mal* (pág. 337), *quitar enfermedad* (pág. 340), *quitar maldición* (pág. 341), *remendar* (pág. 346), *reparar* (pág. 347), y *revivir a los muertos* (pág. 350). Todos estos conjuros han sido reformados lo suficiente como para que influyan en la forma de jugar. Deberías también invertir algún tiempo en revisar los conjuros que utilizan más los PJs de tu grupo.
- A la hora de diseñar los encuentros, *Pathfinder* utiliza unas reglas más sencillas que las que aparecen en la 3.5. Además, ahora los monstruos proporcionan una cantidad predeterminada de puntos de experiencia. Esto significa que al terminar la sesión lo único que tienes que hacer es sumar la cantidad de PX obtenidos, y dividirla por el número de jugadores presentes. También se han realizado ajustes al tesoro que se consigue dependiendo



del tipo de campaña que estés jugando (con progresión lenta, intermedia, o rápida). Trata de familiarizarte con toda la información que aparece en las páginas 397-400.

- Las reglas sobre trampas han variado un poco y deberías revisarlas. Consulta la página 416 para ver dichas reglas, y la página 420 para una lista de trampas de ejemplo.
- *Pathfinder* incluye un sistema rápido para crear PNJ. Consulta la página 450 para más información.
- En *Pathfinder* se han revisado ciertas suposiciones sobre la adquisición de objetos mágicos. Se trata de un cambio importante, ya que limita el tipo de objetos que los PJs pueden adquirir, así que durante sus aventuras utilizarán menos objetos comunes. No todos los PJs deberían tener un *anillo de protección*, una *capa de resistencia*, y un *cinturón de fuerza de gigante*. El juego no da por supuesto que todos los PJs disponen de estos objetos, así que no hay razón para que sean tan comunes como ocurría en la 3.5. En *Pathfinder* se anima a los PJs a que usen los objetos más exóticos que encuentren durante sus viajes, en vez de venderlos para comprar el objeto que mejor les conviene en términos de juego. Deberías revisar las reglas de la página 460 sobre la adquisición de objetos mágicos si permites que tus PJs consigan objetos de esta forma.
- Recuerda que la creación de objetos mágicos ya no precisa que el fabricante gaste PX durante la misma. En lugar de ello las reglas le obligan a llevar a cabo una prueba de habilidad para fabricar con éxito el objeto mágico. Si se falla la tirada, el objeto es inservible, pero si se falla la prueba por 5 o más, se creará en su lugar un objeto maldito. Consulta la página 548 para las reglas sobre la creación de objetos mágicos.
- Las aptitudes especiales del Apéndice 1 y los estados del Apéndice 2 han sufrido algunos cambios. En el apartado de aptitudes especiales, presta especial atención a los cambios en los bonificadores a las puntuaciones de característica (pág. 554); daño a las puntuaciones de característica (pág. 555); a las aflicciones como maldiciones (pág. 556), enfermedades (pág. 557) y venenos (pág. 557); la reducción de daño (pág. 563); y la consunción de energía y los niveles negativos (pág. 561). En lo tocante a los estados, revisa los estados roto (pág. 568), confuso (pág. 566), apresado (pág. 565), incorporeal (pág. 567), sujeto (pág. 568), y grogui (pág. 567).
- Para finalizar, recuerda la regla principal: éste es tu juego. Si una regla en particular no se amolda a tu grupo o estilo de juego, eres libre de cambiarla o crear una que sí te funcione. Habla con tu grupo sobre las reglas para así poder identificar dónde tenéis problemas, y solucionarlos. Incluso puedes compartir tus ideas y preguntas con otros miles de jugadores en nuestros foros en [paizo.com](http://paizo.com).

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 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), potation, 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 Identity, 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 v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

**Pathfinder Roleplaying Game Conversion Guide.** Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

**Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook.** Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.