



GUÍA DE CONVERSIÓN A LA 2ª EDICIÓN DE *PATHFINDER*

v 1.0 — Fecha de publicación: 1/8/2019
por Jason Bulmahn

La Primera edición de *Pathfinder* es un juego robusto que pone a tu disposición diez años de reglas y de opciones, y que dispone de un enorme catálogo de estirpes, clases, dotes, conjuros, objetos mágicos y criaturas en los que basarte para crear personajes y relatos para la nueva edición del juego. Si bien convertir algunas de las elecciones más comunes de personajes y de criaturas para su uso en Segunda edición es relativamente simple, convertir algunas de las opciones requerirá ingenio, una buena comprensión de las reglas y un poco de imaginación.

La Segunda edición de *Pathfinder* se basa en las mismas inspiraciones que la Primera e intenta mantener idénticas muchas de las convenciones básicas del juego, pero muchas de sus reglas han tomado una deriva significativa de las de Primera edición. Por ejemplo, unificar las competencias bajo una sola fórmula significa que las muchas fórmulas diferentes de la Primera edición, como por ejemplo las tiradas de salvación y los bonificadores al ataque no son tan sencillos de convertir. Dicho esto, la estructura de la Segunda edición se plantea llegar a resultados aproximadamente similares para proporcionarte una experiencia de juego familiar.

Esta guía te proporciona consejos sobre cómo convertir las reglas para tu partida. La mayor parte de estas conversiones se basa en el buen juicio y en la comparación, por lo que deberías ponerte de acuerdo con tu grupo para asegurarnos de que cualquier cosa que se decida, sea con el acuerdo de todos. Podrías querer reservar este proceso sólo para las partes más importantes de tu campaña, introduciendo el contenido de las reglas de Segunda edición cuando sea posible. Por supuesto, la partida es tuya: suma y resta lo que necesites para explicar tu historia.

QUÉ NO ES ESTA GUÍA

Las diferencias entre la Primera y la Segunda edición de *Pathfinder* son lo bastante significativas como para no poder convertir de una a otra cambiando unos pocos números y poniendo al día unos cuantos términos, por lo que es imposible proporcionar una fórmula directa de conversión. En su lugar, el objetivo de esta guía es ayudarte a entender cómo recrear mejor los elementos que necesitas para continuar tu relato.

CÓMO CONVERTIR PERSONAJES

Dependiendo del personaje a convertir, este proceso puede ser relativamente simple. Si la clase de tu personaje está representada en las *Reglas básicas* de la Segunda edición, simplemente puedes reconstruirlo utilizando las nuevas reglas, seleccionando las dotes y rasgos de clase que se acerquen más a tu concepto original. A menos que también conviertas dotes y otras opciones, podrías tener que construir una versión ligeramente alterada de tu personaje hasta que haya disponible más material para los jugadores.

Las reglas de arquetipos (que están al final del Capítulo 3) podrían ayudarte a poner en marcha cierta cantidad de conceptos de personaje diferentes. Aún mejor, te pueden permitir que explores un concepto de personaje de una gran variedad de formas. Por ejemplo, ¿qué te parece la idea de un druida feroz y cambiaformas que prefiere luchar con garras y colmillos a pasar demasiado tiempo lanzando conjuros? Podrías construir fácilmente este personaje como un druida de la orden salvaje, pero podrías llevarlo un paso más allá, empezando como un bárbaro con el instinto animal y después añadiendo el arquetipo de druida para darle un cierto sabor druídico.

Convertir un personaje cuya clase no está en las *Reglas básicas* es más desafiante. A menos que tu DJ quiera hacer un trabajo serio de conversión, tu mejor posibilidad es emular los rasgos y las aptitudes del personaje utilizando los de otras clases y arquetipos. La Tabla 1 relaciona todas las clases de la Primera edición de *Pathfinder* que no están en las *Reglas básicas* de la Segunda y proporciona sugerencias sobre cómo recrear algunas de sus aptitudes más icónicas. Las clases marcadas con un asterisco (*) son muy difíciles de convertir utilizando las reglas disponibles actualmente, por lo que (de momento) lo mejor sería buscar una forma completamente diferente de expresar dichos personajes.

Tabla 1: Cómo convertir las clases	
Clase	Sugerencias de conversión
Adalid	Campeón con el aliado divino corcel, guerrero con el arquetipo adalid (del <i>Pathfinder Playtest Rulebook</i>)
Arcanista	Hechicero con la dote Evolución arcana, mago con la tesis sustitución de conjuros
Brujo	Mago con un familiar, hechicero con el linaje saga
Cambiante	Bárbaro con el instinto animal, druida de la orden salvaje
Cazador	Explorador con el arquetipo druida, druida con el arquetipo explorador
Chaman*	Druida con el arquetipo hechicero o con el arquetipo clérigo y dominios que cambian una vez al día (con permiso del DJ)
Cinetista	Hechicero con el linaje elemental
Convocador*	Hechicero con el arquetipo explorador y un compañero animal, druida de la orden animal
Espadachín	Pícaro con el arquetipo guerrero, pícaro con el enredo ladrón, guerrero con dotes para luchar con una mano libre
Espiritista*	Clérigo con el arquetipo bardo, druida de la orden animal
Inquisidor	Clérigo sacerdote guerrero con el arquetipo pícaro, campeón liberador con el arquetipo pícaro
Investigador*	Pícaro con el arquetipo alquimista
Magus	Mago con el arquetipo guerrero, guerrero con el arquetipo mago, ambos con la dote Encantar arma
Matador	Pícaro con el arquetipo explorador, explorador con el arquetipo pícaro
Medium*	Bardo con el arquetipo clérigo y la capacidad de intercambiar dedicaciones de arquetipo una vez al día (con permiso del DJ)
Mesmerista	Bardo con el arquetipo pícaro
Ocultista*	Bardo con el arquetipo mago
Oráculo	Hechicero con un linaje que concede la lista de conjuros divinos
Pendenciero	Monje con el arquetipo guerrero, guerrero con el arquetipo monje
Pistolero*	Explorador con la precisión filo del cazador y foco en armas a distancia
Psíquico	Bardo, hechicero con un linaje que concede la lista de conjuros ocultistas
Rabioso de sangre	Bárbaro con el arquetipo hechicero, hechicero con el arquetipo bárbaro
Sacerdote de guerra	Clérigo con la doctrina sacerdote de guerra
Skald	Bárbaro con el arquetipo bardo, bardo con el arquetipo bárbaro
Vigilante	Pícaro con el arquetipo mago, guerrero con el arquetipo pícaro

ASCENDENCIAS

La Primera edición de *Pathfinder* dispone de una amplia variedad de razas para que elijas, pero en la Segunda edición tu elección de ascendencia viene con elecciones adicionales para determinar qué aptitudes y entrenamiento obtienes de quienes te precedieron. Si tu elección de ascendencia no está presente en las *Reglas básicas* (o en la *Guía de personajes de los Presagios Perdidos*) necesitarás trabajar un poco para utilizarla en la Segunda edición de *Pathfinder*.

En primer lugar, los bonificadores y los penalizadores a las puntuaciones de característica de una raza de la Primera edición se traducen en ventajas y desventajas (aunque no se admiten más de una ventaja o desventaja para una determinada puntuación de característica, incluso si la raza concedía un bonificador o penalizador mayor que 2). Los Puntos de Golpe que concede una ascendencia se suelen determinar a partir de la resistencia de la misma, siendo 8 la media. La mayor parte de los demás rasgos concedidos por una raza en la Primera edición se traducen a una de dos elecciones en la Segunda. Si el rasgo es inherentemente físico y es algo con lo que habrías nacido, es una elección de herencia que seleccionas a 1^{er} nivel. Si implica entrenamiento cultural o algo que puedes aprender, en su lugar se convierte en una dote. Comenta con tu DJ si alguna de estas elecciones se debería reservar para una dote de ascendencia de mayor nivel, utilizando las existentes como guía.

ARQUETIPOS

Los arquetipos son un componente importante de las reglas en la Segunda edición de *Pathfinder*, y si bien las *Reglas básicas* sólo contemplan los doce arquetipos multiclase, hay gran cantidad de espacio para arquetipos adicionales en el futuro.

De momento, hay dos aproximaciones que puedes adoptar para convertir un arquetipo de la Primera edición. Si está profundamente ligado a la clase, podrías considerar la creación de una o dos dotes de clase emblemáticas del tema del arquetipo; hacer disponibles dichas dotes para la clase es una forma sencilla de restaurar su aroma a la partida. Éste es, de lejos, el método más sencillo para tus partidas y el que recomendamos.

Si el arquetipo es, sin embargo, una parte muy importante de tu relato, lo puedes construir como un arquetipo de Segunda edición con una lista de dotes, similar a las que están en las *Reglas básicas* u otras fuentes como la *Guía del mundo de los Presagios Perdidos*. Ésta es una tarea desafiante, que debería ser emprendida con precaución, puesto que un arquetipo puede desequilibrar completamente un personaje. Todos los arquetipos deberían empezar con una dote de dedicación, que evita que el personaje adopte dotes de otro arquetipo hasta disponer de un número máximo de otras dotes del primer arquetipo (por lo general, tres). Todas las aptitudes de clase alternativas del arquetipo de Primera edición se deberían evaluar y convertir en dotes, utilizando el nivel al que un personaje habría

obtenido una nueva aptitud como una guía aproximada para determinar el nivel de la dote correspondiente. Todas las dotes después de la dedicación son por lo menos de 4º nivel y siempre a un nivel impar. Consulta dotes parecidas de otras clases para ejemplos de los que extraer inspiración y considera copiarlas directamente a tu arquetipo en el nivel existente.

DOTES Y CONJUROS

Dicho de forma sencilla, convertir las dotes y los conjuros de la Primera edición a la Segunda edición de *Pathfinder* es más un arte que una ciencia, puesto que no hay normas estrictas que regulen cómo encajan dichos elementos de reglas en la partida.

A menos que sea absolutamente vital para un concepto o una historia, deberías buscar reemplazos para estos elementos en el material publicado de Segunda edición en lugar de intentar convertirlos desde la Primera. Pero si la conversión es lo único que te queda, aquí tienes unas cuantas directrices que puedes seguir.

La mayor parte de las dotes de Primera edición que conceden aptitudes de combate forman parte ahora de una clase, y sólo las opciones más simples se han convertido en dotes generales. Si semejantes dotes de Primera edición requieren una cadena de otras dotes para acceder a las mismas (y por lo tanto suelen impartir aptitudes más potentes), lo más probable es que hayan sido convertidas en dotes de mayor nivel en Segunda edición. En cualquier caso, puedes comprobar el equilibrio de una dote comparándola con otras de un nivel similar. Si siempre seleccionarías la nueva dote en lugar de cualquiera de las opciones existentes, eso quiere decir que la dote debería ser probablemente 1 ó 2 niveles superior (repite este análisis hasta que la dote ya no sea la mejor opción).

En cuanto a los conjuros, el nivel de un conjuro de Primera edición debería fijarse al nivel más alto que tiene entre todas las listas de conjuros de clase en Primera edición. Si el conjuro era originalmente sólo para paladines o exploradores, considera convertirlo en un conjuro de foco concedido por una dote. Ten en cuenta que casi todos los conjuros que conceden un bonificador a una estadística en Primera edición han visto dichos bonificadores reducidos un poco y que los bonificadores son ahora casi siempre del mismo tipo (bonificadores por estatus). Conjuros como *heroísmo* y *labia* son grandes ejemplos de cómo ha cambiado esto. Finalmente, familiarízate con las cuatro esencias de la magia para determinar en qué lista debe estar un conjuro y asegúrate de que está equilibrado respecto a los demás conjuros de su nivel en dichas listas. Igual que con las dotes, si un conjuro es mejor que todas las demás opciones a su nivel, lo más probable es que su nivel debiera ser mayor.

Una nota adicional sobre los conjuros es que cualquier escalado que un conjuro tenga en Primera edición debería representarse vía potenciación en Segunda, y el conjuro sólo debería tener un efecto mayor si se lanzara a mayor nivel. Esto también vale para las versiones mejoradas de los conjuros, que ahora casi siempre se añaden como una versión potenciada del conjuro base. Por ejemplo, los conjuros de Primera edición *curar heridas leves*, *curar heridas moderadas* y todos los parecidos se han combinado ahora en el conjuro de segunda edición *curar*, que se escala a cada nivel.

OBJETOS MÁGICOS

Muchos objetos mágicos de Primera edición requieren una cantidad significativa de rediseño para encajar de forma continua con los demás en la Segunda edición de *Pathfinder*, por lo que los DJ deberían tener cuidado y convertir tan sólo los que son críticos para la campaña.

Puedes decidir el nivel de un objeto determinando el nivel medio al que un PJ en la Primera edición podía adquirir el mismo. Esto no suele ser antes del nivel al que el valor del objeto equivale aproximadamente a un 25% de la riqueza total del personaje (consulta la Tabla 2 en la pág. 4 para un desglose rápido). Deberías entonces comparar dicho nivel a otros objetos de un tipo y nivel similar en la Segunda edición para ver si encajan.

Si el objeto es un arma o una armadura, tienes que cambiar su bonificador para que esté en línea con el nuevo sistema, reduciéndolo y añadiendo una versión de la runa de *golpe* o *resistente* según sea apropiado (consulta la Tabla 2 para más orientación). Otras propiedades pueden ser convertidas con relativa facilidad, pero el límite sobre las runas puede impactar lo que puedes hacer con el objeto.

Si el objeto concede un bonificador a una habilidad, el bonificador máximo por objeto concedido por la versión de la Segunda edición debería estar en línea con otros objetos de la nueva edición, que conceden los bonificadores a un ritmo más lento (de nuevo, consulta la Tabla 2 para más orientación). Además, semejantes objetos también deberían incluir un efecto continuado especial o una aptitud que se pueda activar para asegurarse de que dan algo más que simplemente un ajuste.

Puedes haber notado que algunos objetos son muy limitados o ni siquiera existen en la Segunda edición de *Pathfinder*. En su mayoría estos objetos no hacían más que aumentar las puntuaciones de característica, la clase de armadura y las tiradas de salvación de una criatura. En el caso de las mejoras de las puntuaciones de característica, ciertamente deberían eliminarse o convertirse en similares a otros objetos de alto nivel. En el caso de otros bonificadores, probablemente deberías eliminarlos y reemplazarlos con algo más interesante de utilizar durante la partida.

Por ejemplo, supongamos que tenías un anillo que concedía un bonificador a las salvaciones de Fortaleza en Primera edición y que dicho anillo era vital para tu partida. En Segunda edición, en lugar de simplemente conceder un bonificador, dicho objeto puede permitir al portador activarlo una vez al día para convertir un fallo crítico en una salvación de Fortaleza un fallo ordinario, permitiendo que el portador evite algunos efectos auténticamente desagradables.

Tabla 2: Conversión de objetos					
Precio aprox. Primera edición	Nivel Segunda edición	Precio aprox. Segunda edición	Bonif. habilidad Segunda edición	Bonif. arma y runa de golpe Segunda edición	Bonif. armadura y runa de resistencia Segunda edición
100 po	1	15 po	—	—	—
500 po	2	30 po	—	+1	—
750 po	3	55 po	+1	+1	—
1.500 po	4	90 po	+1	+1 golpe	—
2.625 po	5	150 po	+1	+1 golpe	+1
4.000 po	6	230 po	+1	+1 golpe	+1
5.875 po	7	340 po	+1	+1 golpe	+1
8.250 po	8	475 po	+1	+1 golpe	+1 resistente
11.500 po	9	650 po	+2	+1 golpe	+1 resistente
15.500 po	10	950 po	+2	+2 golpe	+1 resistente
20.500 po	11	1.300 po	+2	+2 golpe	+2 resistente
27.000 po	12	1.900 po	+2	+2 golpe grande	+2 resistente
35.000 po	13	2.800 po	+2	+2 golpe grande	+2 resistente
46.000 po	14	4.200 po	+2	+2 golpe grande	+2 resistente grande
60.000 po	15	6.100 po	+2	+2 golpe grande	+2 resistente grande
80.000 po	16	9.300 po	+2	+3 golpe grande	+2 resistente grande
100.000 po	17	14.000 po	+3	+3 golpe grande	+2 resistente grande
130.000 po	18	22.000 po	+3	+3 golpe grande	+3 resistente grande
170.000 po	19	36.000 po	+3	+3 golpe mayor	+3 resistente grande
220.000 po	20	64.000 po	+3	+3 golpe mayor	+3 resistente mayor

CÓMO CONVERTIR AVENTURAS

El Escenario de campaña de la Segunda edición de *Pathfinder* es fundamentalmente el mismo que el de la Primera edición, excepto que la fecha ha avanzado y han tenido lugar acontecimientos adicionales. Esto hace relativamente sencillo convertir la mayoría de aventuras. En primer lugar, reemplaza las criaturas y las trampas con los correspondientes bloques de estadísticas de criaturas del Bestiario *Pathfinder* y con los bloques de estadísticas de trampas de las *Reglas básicas*. A continuación, revisa la aventura para asegurarte de que cualquier habilidad o CD de una tirada de salvación encaja con las que figuran en las *Reglas básicas*, utilizando la Tabla 10-4 para la mayoría de CD de habilidad y la Tabla 10-5 para las CD de conjuros y trampas (ambas tablas están en la pág. 503 de las *Reglas básicas*). Finalmente, asegúrate de que cualquier recompensa se reemplaza con objetos mágicos y tesoro de la Segunda edición. Una vez estés lo suficientemente familiarizado con el juego, la mayoría de este trabajo se podrá hacer en la mesa, durante la partida.

Sin embargo, hay algunas tareas un poco más complicadas que el DJ puede tener que llevar a cabo para convertir por completo una aventura, dependiendo por entero de cuánto se base en contenido poco usual. Si bien muchas se han abordado más arriba, hay unas pocas que se aplican específicamente a los DJ.

CREACIÓN DE CRIATURAS Y DE PNJs

Las reglas para la creación de criaturas y PNJs estarán disponibles en la *Gamemastery Guide*, de próxima publicación. Hasta entonces, hay cierto número de formas mediante las que puedes convertir una criatura o PNJ existente para su uso en tu partida.

El primer paso es encontrar una criatura existente con un nivel igual al VD de la criatura o PNJ que intentas emular. Ayudará mucho que puedas encontrar una criatura que lucha de forma similar a la que intentas crear. A continuación, copia las estadísticas de dicha criatura y traspásalas a tu nueva creación. Puedes ajustar estas cifras en 1 ó 2 sin afectar demasiado al equilibrio global del juego, pero deberías compararlo con otras criaturas de la Segunda edición del mismo nivel para asegurarte de que no has creado algo demasiado débil o demasiado fuerte.

Puedes sumar o restar diversas estadísticas, como por ejemplo velocidades de movimiento, resistencias, debilidades e inmunidades, según sea necesario para hacer que la criatura sea similar a su versión de la Primera edición. Sin embargo, ten en cuenta que las criaturas de Segunda edición raramente tienen largas listas de inmunidades, resistencias y debilidades, por lo que asegúrate de añadir tan sólo las que están realmente conectadas con la historia de la criatura o del PNJ. Por lo general, si quieres que la criatura sea dura, añádele más puntos de golpe, no más aptitudes defensivas.

Finalmente, tienes que convertir las aptitudes especiales de la criatura o PNJ. Como regla general, la mayoría de criaturas y de PNJs

deberían disponer de acciones especiales que utilizar y con las que definir su papel en la partida. Si una criatura o PNJ está diseñado para luchar en solitario, debería tener aptitudes que le permitieran atacar un área o a múltiples personajes a la vez. Si está pensado para aparecer dentro de un grupo de enemigos, las aptitudes que le conceden ventaja cuando dispone de aliados son una forma divertida de enfatizar dicho papel. Si se trata de un lanzador de conjuros, debería darle conjuros y aptitudes comparables a los de un PJ de un nivel similar, pero no deberías darle conjuros de bajo nivel, puesto que raramente los va a utilizar. Sólo si semejantes conjuros son importantes para su historia podrías sentir la necesidad de incluirlos en tu conversión.

Alternativamente, puedes construir PNJs utilizando las reglas para crear personajes, pero esto puede consumir bastante tiempo. Reserva semejante trabajo para personajes auténticamente importantes o para villanos principales.

Para ayudarte mejor ilustrar este proceso, digamos que tu partida incluye gran cantidad de troles de montaña y si bien el bloque de estadísticas del rey de los troles que se encuentra en el *Bestiario* se parece bastante, no es exactamente lo que necesitas. En primer lugar, habría que buscar otra criatura de nivel 14 o similar que encajara en un nicho similar de la partida. Lo que más se le aproxima es probablemente el gigante de las tormentas de nivel 13. Aplicando los ajustes de élite a sus estadísticas se le convierte con facilidad en una criatura de 14º nivel. A continuación, puedes cambiar el mandoble del gigante de las tormentas por ataques de mordisco y de zarpa, eliminando el daño por electricidad de éste, pero incrementando el daño generado por impacto para compensar, probablemente algo parecido a 4d8+16 para el mordisco y quizá 3d8+16 para las zarpas (las zarpas deberían también ser ágiles). Después puedes conceder al rey de los troles aptitudes de otros troles, como Rasgadura y regeneración, y además concederle conjuros de tierra puesto que la criatura los tenía en Primera edición (*terremoto* es potente, pero sigue siendo apropiado si el trol sólo puede usarlo una vez al día). Finalmente, podrías considerar concederle una aptitud similar a su aptitud de Primera edición terco, que le permite repetir algunas salvaciones de Voluntad, pero también podrías considerar concederle una aptitud que le permite pegar a unos cuantos enemigos a la vez para que sea una amenaza mejor contra enemigos múltiples.

TRAMPAS Y PELIGROS

De nuevo, las reglas para crear trampas aparecerán en la *Gamemastery Guide*, pero hasta que se publique, tu mejor opción es consultar las trampas de las *Reglas básicas*, que empiezan en la pág. 522 y buscar una de un nivel similar para hacerte una idea de los bonificadores y del rango de daño de la trampa que intentas convertir.

A menudo puedes limitarte a cambiar los detalles la trampa para hacer que funcione como quieres. Por ejemplo, si te fijas en la trampa arrojadora de lanzas de la pág. 523 y la cambias por una trampa de hacha basculante con básicamente las mismas estadísticas, funcionará estupendamente como un peligro de 2º nivel en tu partida.

ÚLTIMAS PALABRAS

La Segunda edición de *Pathfinder* es un juego enteramente nuevo, pero debe gran parte de su inspiración al juego que le precedió. Aunque convertir reglas puede ser un desafío, examinando la forma en que han cambiado otras reglas te puedes hacer una idea de la dirección a tomar cuando hagas las tuyas propias. En los próximos meses y años, muchas de las reglas y elementos de juego que en su momento habrás tenido que convertir de Primera edición habrán conseguido llegar a los libros de la Segunda edición. Comprueba los parecidos y las diferencias que dicho material tendrá con tus conversiones y utiliza la versión que más encaje para ti y para tu partida. Recuerda que este juego está aquí para ayudarte a que cuentes tus historias y que des forma a tus aventuras.

¡No podemos esperar para ver qué se te ocurre!

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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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

Pathfinder Second Edition Conversion Guide, v1.0 © 2019, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn.

Guía de conversión a la Segunda edición de Pathfinder, v 1.0 © 2019, Paizo Inc. para la versión española; Autor: Jason Bulmahn; Traductor: Jordi Zamarreño

Dirección creativa • James Jacobs, Robert G. McCreary

y Sarah E. Robinson

Dirección de diseño de juego • Jason Bulmahn

Jefatura de desarrollo • Adam Daigle y Amanda Hamon

Jefatura de desarrollo del juego organizado • John Compton

Dirección de diseño de *Starfinder* • Joe Pasini

Desarrollo • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Owen K.C. Stephens y Linda Zayas-Palmer

Desarrollo de la Sociedad *Starfinder* • Thurston Hillman

Diseño *sénior* • Stephen Radney-MacFarland

Diseño • Logan Bonner and Mark Seifter

Dirección de redacción • Judy Bauer

Redacción *sénior* • Lyz Liddell

Redacción • James Case, Leo Glass, Adrian Ng, Lacy Pellazar

y Jason Tondro

Dirección artística • Sonja Morris

Diseño gráfico *sénior* • Emily Crowell y Adam Vick

Ilustración • Tony Barnett

Dirección de franquicias • Mark Moreland

Gestión del proyecto • Gabriel Waluconis

CEO de Paizo • Lisa Stevens

Dirección creativa • Erik Mona

Dirección financiera • John Parrish

Dirección de operaciones • Jeffrey Alvarez

Dirección técnica • Vic Wertz

Jefatura de ventas • Pierce Watters

Ventas • Cosmo Eisele

Vicepresidencia de *márketing* y licencias • Jim Butler

Dirección de *márketing* • Dan Tharp

Dirección de licencias • Glenn Elliott

Dirección de relaciones públicas • Aaron Shanks

Dirección del juego organizado • Tonya Wolridge

Recursos humanos • Angi Hodgson

Contabilidad • William Horenby

Entrada de datos • B. Scott Keim

Dirección de tecnología • Raimi Kong

Desarrollo de software *sénior* • Gary Teter

Coordinación de la tienda *online* • Katina Davis

Equipo de Atención al cliente • Virginia Jordan, Samantha Phelan y Diego Valdez

Equipo del Almacén • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand y Kevin Underwood

Equipo de la página Web • Brian Bauman, Robert Branderburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton y Andrew White

Créditos de la versión española

Dirección de la serie • Joaquim Dorca

Editora • Vanessa Carballo

Traducción y coordinación de traducciones • Jordi Zamarreño

Maquetación • Víctor García-Tapia Espejo

Este producto cumple la Open Game License (OGL) y es adecuado para su uso con el Juego de rol *Pathfinder* (Segunda edición).

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.

Pathfinder Second Edition Conversion Guide, v1.0 © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, *Pathfinder*, the *Pathfinder* logo, *Pathfinder* Society, *Starfinder*, and the *Starfinder* logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the *Pathfinder* P logo, *Pathfinder* Accessories, *Pathfinder* Adventure Card Game, *Pathfinder* Adventure Card Society, *Pathfinder* Adventure Path, *Pathfinder* Adventures, *Pathfinder* Battles, *Pathfinder* Cards, *Pathfinder* Combat Pad, *Pathfinder* Flip-Mat, *Pathfinder* Flip-Tiles, *Pathfinder* Legends, *Pathfinder* Pawns, *Pathfinder* Roleplaying Game, *Pathfinder* Tales, *Pathfinder* World Guide, *Starfinder* Adventure Path, *Starfinder* Combat Pad, *Starfinder* Flip-Mat, *Starfinder* Pawns, *Starfinder* Roleplaying Game, and *Starfinder* Society are trademarks of Paizo Inc.

Impreso en España



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



Devir Iberia, S.L.
Rosellón, 184, 5º planta
08008 Barcelona (España)
devir.com